N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

214 JANVIER 2009

REPORTAGE

DRAGON AGE ORIGINS

Rencontre avec le fils illégitime de Baldur's Gate

DOSSIER

STARCRAFT II

6 questions que vous vous êtes forcément posées...

RÉZO

WORLD OF WARCRAFT WARHAMMER ONLINE

Les grosses guildes font la loi !

EMPIRE TOTAL WAR

Le RTS qui met le monde à vos pieds

STREET FIGHTER IV

Le PC a enfin son jeu de combat



Numéro 214 • Janvier 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

EMPIRE TOTAL WAR • GTA IV • LEFT 4 DEAD • PRINCE OF PERSIA • WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING • 214 • JANVIER 2009 • 6,95 €

Sommaire

214 JANVIER 2009

JOYSTICK n° 214 - Janvier 2009
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration: Jane Méline
Principal actionnaire: WM7
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines: Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine: Xavier Levy
Prix au numéro: 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 01 44 84 05 50 – Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros): 72,28 euros
Étranger Tél.: 01 44 84 05 50

RÉDACTION
CHEF DE RUBRIQUE TESTS: Fabio « Sundin » Bevilacqua
CHEF DE RUBRIQUE NEWS: Michel « Yavin » Beck
CHEF DE RUBRIQUE RÉZO: Sylvain « Lucky » Tastet
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION: Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE: Érica « Mélusine » Denzler

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO:
Emmanuel « Tbf » Bézy, Côme « Anark » Calvez, Damien « Savonfou » Coulomb, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Thomas « Ed » Huguet, Guillaume « C_Wiz » Louel, Freedom Fries, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre- Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Wilfrid Desachy et Marie-Claude Rodriguez.

10



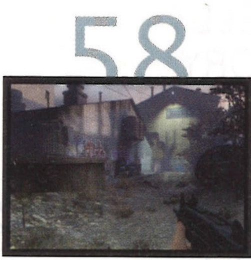
JEU DE LA COUV
BioWare est partout! Après The Old Republic le mois dernier, nous sommes partis sur les traces de leur prochain RPG, qui répond au doux nom de Dragon Age. Reportage en direct du pays des ours, à Edmonton.

44



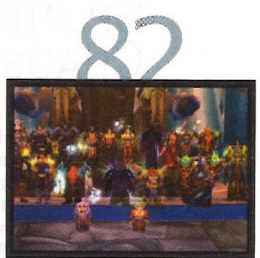
DOSSIER
Six questions pour six éclairages sur StarCraft II, au sujet de sa future place au sein du jeu PC, de la stratégie en temps réel ou de la scène électronique.

58

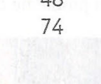


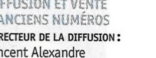
TESTS
Left 4 Dead est une tuerie, on vous le répète depuis X temps. On vous explique le pourquoi et le comment dans notre rubrique Test, et on vous a même concocté un petit guide de survie en fin de magazine. Royal, non?

82



RÉSEAU
Les grosses guildes ont plié Lich King en trois jours. Manque de contenu ou préparation digne d'un athlète de haut niveau? On vous dit tout, avec le témoignage de Nymh, premier niveau 80 mondial.





PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
DIRECTEUR EXÉCUTIF: Jérôme Adam
DIRECTEUR COMMERCIAL PÔLE JEUX VIDÉO: Vincent Saulnier
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ: Didier Péchon
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE: Alban Chassagne
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE: Willy Weingartner
RESPONSABLE TRAFIC: Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2007

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION: Philippe Perrot (philippe.perrot@futurenet.fr)
CHARGÉE DE FABRICATION: Chloé Girault (chloe.girault@futurenet.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
DIRECTEUR DE LA DIFFUSION: Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT: Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO: Jacky Cabrera
Anciens numéros: 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION: SAEM Transport Presse
IMPRESSION: Stige. Siège social: San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal: à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN: 1145-4806.

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY



sOmmaire

#214

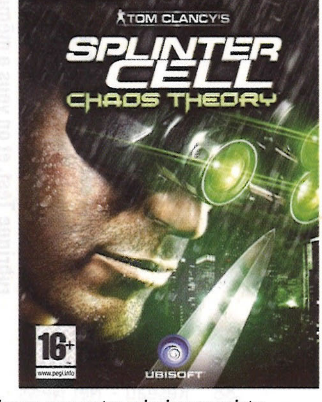
Infiltration, navigation, guerres idéologiques... Ce mois-ci, notre beau DVD passe sans ménagement du coq à l'âne. Et puisqu'il est de bon ton, paraît-il, de rappeler que ledit DVD est double-face, je vous le rappelle : le DVD est double-face ! Quand on y pense... c'est quand même incroyable la technologie. Ça se voit que je meuble, là ? C'est pas grave, tout est dit. Allez, générique !

Lucky

LE JEU COMPLET

Splinter Cell : Chaos Theory

Genre : TPS infiltration
Développeur : Ubisoft Canada
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://splintercell.fr.ubi.com/splintercellchaostheory.php
Config minimum : Windows 2000/XP/Vista, CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP/Vista, CPU 2.4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 256 Mo



En résumé

Au contraire de James Bond, Sam Fisher est un réel agent secret. Il ne se balade pas en costard pour désamorcer une bombe nucléaire, ne donne pas son nom au premier pékin venu et ne raccompagne jamais d'espionne russe dans sa chambre d'hôtel. Chaos Theory est de l'infiltration pure. D'accord, le graphisme a pris un léger coup de vieux, mais il n'empêche que le juste dosage de linéarité et de liberté d'action fait de cet épisode l'un des meilleurs Splinter Cell à ce jour. Espions, traîtres, complots, guerre technologique... Bref la totale. Pour la faire courte, disons que votre mission consiste à sauver le Japon avec vos seuls dix doigts. Et puisqu'il faut sortir le grand jeu, à vous les joies de l'assassinat au couteau et des grands écarts dans les escaliers. Si d'aventure vous souhaitez vous la jouer acrobate en équipe façon Cirque d'hiver, sachez, heureux galopins, que ce jeu propose un très bon petit mode coop pour deux joueurs. Hélas, pour des raisons techniques, nous ne fournissons pas d'amis avec ce DVD. Un problème de conditionnement je crois...





LE JEU COMPLET MAIS PAS TROP

Virtual Skipper Online

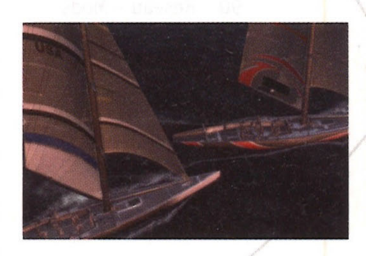
Genre : Régate mania
Développeur : Nadeo
Site Internet : www.virtualskipper-lejeu.com/fr
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1.6 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé

Quand le monde entier vous persécute, vous n'avez malheureusement que deux alternatives pour échapper à la dépression : prendre la mer, ou collectionner les pin's parlant de Jean-Pierre Foucault. Je suis d'accord, un voilier, ça n'est pas donné, sauf s'il est virtuel et gracieusement offert par Nadeo. En fait, Virtual Skipper Online est à Virtual Skipper 5, ce que Trackmania Nations Forever est à Trackmania United Forever. VSO propose donc un pan entier du jeu original en version totalement gratuite, avec la possibilité de participer



à des régates multi sur le Net et ainsi de se classer au niveau mondial et tout le tralala. Pour vous faciliter la vie, le soft offre quatre niveaux de jeu de l'arcade à la simulation, et d'après Savonfou, on s'y croirait. Vu comme il sent le poisson, j'ai tendance à lui faire confiance.





LA DÉMO KITCH

COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE 3

Genre : RTS
Développeur : Electronic Arts Los Angeles
Éditeur : E.A.
Site Internet : www.commandandconquer.com
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 2.5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo

En résumé

La démo du mois, c'est Alerte Rouge 3, testé dans le numéro précédent de votre mag préféré (non je ne parle pas de Taxidermie Magazine). Elle met à votre disposition le didactitiel du jeu et une petite mission de mise en bouche. Comme vous le constaterez par vous-même, les fondamentaux qui ont fait le succès de la série Alerte Rouge sont déjà là, à savoir des combats Seconde Guerre mondiale super high-tech et des cinématiques qui fleurent bon la série B. Une démo un brin courte mais finalement assez représentative du jeu.



Les autres fichiers

9 JEUX INDÉPENDANTS
- Hollow Ground
- Iron Grip Warlord
- Optimus Apparatus
- Quite Soulless
- T.W.T.P.B
- Tennis Elbow 09
- Zatikon
- Zompocalypse

DRIVERS
- ATI Catalyst
- Nvidia ForceWare

PATCHES
- King's Bounty 1.7
- Sacred 2 – 2.31
- PES 2009 1.2

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



FÉVRIER 2009

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE!
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu: Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Règle de trois

Je voulais vous demander si vous comptiez sortir un « p'tit » (enfin quand même assez grand) hors-série sur le hardware pendant la période de Noël en nous conseillant quels PC de bureau ou portable acheter pour notre petite sœur (mais qui servira surtout pour nous...) et si un PC portable (à environ 1300 euros) c'est bien pour jouer aux derniers jeux du moment. Ah! Encore une question, le pingouin parti dans son frigo, il devient quoi?

Loïc

Je pense que pour le hors-série, vous connaissez maintenant la réponse. Pour le portable à 1300 euros, reportez-vous au Joystick n°213s dans lequel C_Wiz vous a dégotté un bon PC nomade à moins de 1000 euros. Quant au pingouin, étant donné que j'ai ouvert la porte, retiré le pingouin, remis le pingouin après m'être ravisé et refermé la porte non sans avoir changé d'avis une quarantaine de fois entre-temps, je vous laisse deviner.

Pessimisme

Je viens de faire une constatation inquiétante... Le PC est devenu une machine de seconde zone! D'un côté les constructeurs de composants nous incitent à consommer tous les 6 mois (je suis large) leurs nouveaux produits entraînant une course en avant qui n'est pas sans déplaire à mon cher banquier (que je salue en cette fin d'année). Parce que de l'autre, les éditeurs, créateurs de jeux, ont définitivement choisi de travailler sur le support « console », retardant systématiquement les sorties PC de plusieurs mois, parce que le « portage » est soi-disant délicat (GTA IV, Saint Row 2, ect...). Alors, moi, je ne comprends plus rien! Ma fidélité au PC est pourtant sans équivoque. Parce que je sais qu'une version PC sera toujours plus belle et plus aboutie que les autres... Mais quel gâchis.

Sedance

Je vais vous la faire à la normande: oui et non. Certes, 2008 n'a pas été la meilleure année pour le PC mais, d'un autre côté, quand on voit des jeux comme Armed Assault 2 ou Operation Flashpoint 2 qui sortiront tous les deux dans le courant 2009, on se demande franchement à quoi ils vont bien pouvoir ressembler sur console. L'expression que vous cherchez est: à rien.

Sacrés fanboys

Il y a quelque temps vous parliez d'un peut-être futur MMO juste parce qu'il devrait utiliser « la dernière version du moteur de Crysis » (Forged by Chaos, Joystick 209, page 86). Du coup, j'ai enfin un argument pour vous faire parler du MMORPG que moi j'y joue: Entropia Universe (www.entropiauniverse.com), puisqu'il va bientôt faire sa migration vers le CryEngine 2. Voilà, parlez-en s'il vous plaît je serai content... j'aurai l'impression d'exister... bouhouhou...

Guilhem

Pris de pitié devant votre missive, Lucky insiste pour qu'on la publie. Sachez que personnellement, j'étais contre parce qu'il fait tout gris, il pleut, y'a du vent et c'est forcément votre faute.

Assistance technique

J'ai eu l'occasion de tester de manière approfondie Far Cry 2... Quelle déception! Et là, surprise, on dirait que la presse pro s'est pris deux grammes de coke avant de mettre une note à ce foutage de gueule marketing tant les notes sont anormalement élevées! Je vous écris donc car je suis sûr de trouver dans le numéro de décembre un test de Far Cry 2 honnête, professionnel et sévère. 5/10 me semble bien, 6/10 Maximum: « Pas mal, mais quelques problèmes gênants. » Remplacez « pas mal » par « moyen » et « quelques » par « de trop nombreux » et vous y êtes...

Nicolas

Ah! Ben, c'est gentil, ça. Et si tous les lecteurs font pareil, ça va nous faire du boulot en moins. Merci, vieux!

- Pour les problèmes d'abonnement: magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc.: SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél.: 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc.: cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy: cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques: www.hotline-pc.org

Tradition, tradition

Bonjour, j'exige de connaître vos bonnes résolutions!

O.K., c'est parti: Sundin s'engage à ne plus passer sa vie avec une sucette en bouche (à force, on commence à se demander si ce n'est pas un de ses organes). Lucky promet de réfléchir à la question mais là, il a une quête Turbo 12 Master ++ qui devrait lui donner accès à des chardons magiques, C_Wiz ne répond pas alors qu'il est 12h36 et que, sans vouloir balancer, il doit être en train de pioncer tandis que Savonfou et Yavin ont décidé de se mettre à fumer, boire et frapper les gens histoire de se trouver d'excellentes résolutions pour 2010. Quant à Rustine et Mélusine, nos magiciennes de l'ombre, pour une année de plus elles tenteront de ne pas nous mettre en pièces à cause de toutes nos erreurs, omissions et retards de rendu !

DRAGON AGE : ORIGINS

DRAGON AGE : ORIGINS

Depuis quatorze ans déjà, Bioware démontre que le RPG de qualité est soluble dans le sirop d'érable. Alors quand le studio a annoncé le successeur spirituel de Baldur's Gate, une visite s'est imposée à Edmonton, au fin fond du Canada.

PAR Freedom Fries

ais où sont les ours ? Arrivé au Canada, en plein hiver de surcroît, grosse désillusion ! Même pas un flocon, un Caribou ou une chanteuse à voix à se mettre sous la dent. Rien que des routes dans la steppe et des enseignes commerciales sur de gros bâtiments grisâtres. Pour le dépaysement et l'exotisme, vous repasserez. En fait, comme me le confie le responsable des relations avec la presse de Bioware, Edmonton ce n'est pas un coin à touristes. En revanche, c'est un coin parfait pour élever des gamins ou, à défaut, créer des RPG.

Ça tombe bien, Bioware, c'est un peu sa spécialité le RPG. Plus d'une décennie que le studio nous livre des faiseurs de cernes tels Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KOTOR ou Mass Effect pour ne citer que les plus connus.

Depuis quelques années, les gars d'Edmonton s'étaient un peu éloignés du PC. Oh, leurs jeux sortaient toujours sur nos bécanes, mais c'était plus tout à fait pareil. Plus simples, plus courts, plus grand public, bref plus consoleux.

Heureusement, tout devrait rentrer dans l'ordre avec Dragon Age. Le sous-titre Origins n'est d'ailleurs pas là pour faire joli. Au contraire, il signifie bel et bien que Bioware veut retrouver ses origines. Dragon Age, c'est le retour au bercail, vers ce bon vieux PCiste, élevé à la chips et au Baldur's Gate, bref un joueur exigeant qui ne se contente pas de cartes minuscules, de gameplay tronqué et de durée de vie inférieure à dix heures. Dan Tudge, le chef de projet de Dragon Age, me le confie : ce titre c'est l'héritier de Baldur's Gate, sa version next gen. Toutefois, c'est aussi une nouvelle licence qui n'a rien à voir avec Donjons & Dragons dont Baldur's Gate et Neverwinter Nights étaient des adaptations. Dès qu'il lance le jeu, je m'aperçois qu'il n'y a pas tromperie sur la marchandise. En fait d'héritier, c'est quasiment un clone de ce bon vieux Baldur's. Même type d'interface, même esprit graphique, même envie

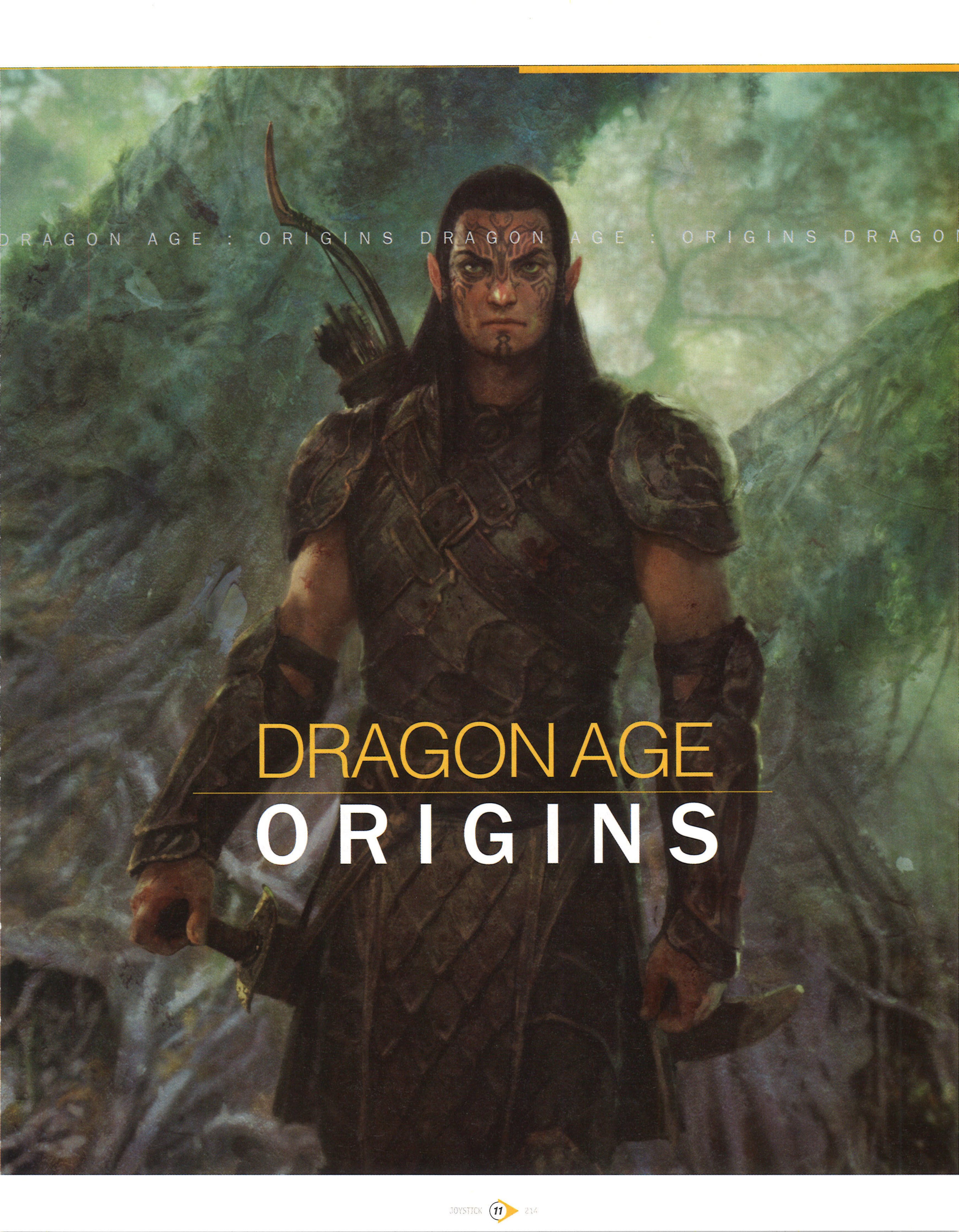


Des ruines, des squelettes, pas trop de lumière : tous les ingrédients d'un bon RPG.



Il paraît que c'est une église. C'est dépouillé mais assez convivial finalement.

GENRE : RPG
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : BIOWARE/ CANADA
SORTIE PRÉVUE : 2009



DRAGON AGE ORIGINS



de bondir à travers la salle de conférence pour m'emparer de la souris et jouer ! Et là, je me rappelle que j'ai un papier à écrire et soudainement les choses se compliquent. Parler de Dragon Age c'est un peu comme dire un mot gentil à sa copine à sa demande. On est convaincu de ses qualités mais on se sent crétin à balancer des évidences.

Pas là pour rigoler

Dragon Age, c'est exactement ça. Je pourrais reprendre un reportage d'il y a dix ans sur Baldur's Gate, modifier quelques phrases et vous n'y verriez que du feu. Enfin, j'exagère un poil... En réalité, ils ont bien bossé chez Bioware. À commencer par l'univers du jeu. Maintenant qu'ils se sont débarrassés de D&D, ils peuvent enfin se lâcher et recycler toutes les bonnes idées qui n'avaient pas leur place dans les Royaumes Oubliés de Baldur's Gate ou Neverwinter Nights. Le résultat, c'est un patchwork entre du Tollkien, des mythes nordiques et antiques et un soupçon de littérature comme la série du Trône de Fer. C'est un univers médiéval fantastique, avec son cortège d'elfes, de nains et magiciens, avec néanmoins quelques petites variations maison, histoire de ne pas avancer en terrain trop connu. L'approche de Bioware se veut à la fois sombre, épique et réaliste. Il n'y a donc pas de tapis volants, d'épées de cinq mètres de haut et autres délires. Dragon Age, c'est la chair, le sang et la boue. Même les gentils ont une sale gueule. En l'occurrence, ces derniers habitent le royaume de Ferelden. De gros bourrins qui viennent tout juste de sortir de la barbarie. Désormais, ils mangent avec des couverts, articulent quand ils parlent et portent des armures tellement brillantes qu'ils ont l'air de sortir de discothèque. Ils ont tout de même gardé un petit coté sauvage qui transparaît, notamment, dans leur goût pour l'élevage de chiens de guerre.

Je vais finir par croire qu'en heroic-fantasy les civilisations construisent directement des ruines.





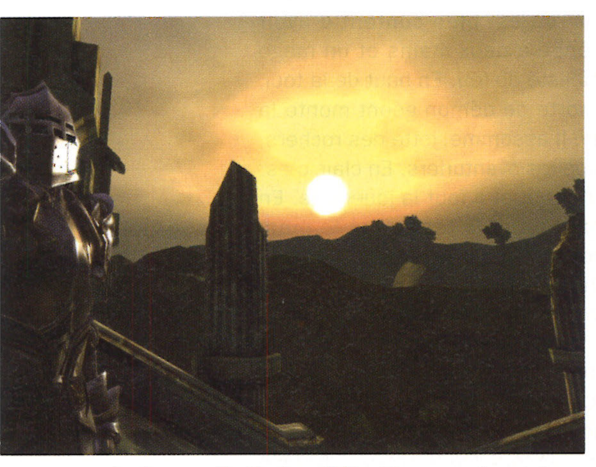
Les Canadiens s'y connaissent en forêt et en loups. La preuve.

Le truc que j'aime bien avec les Fereldeninois, c'est qu'ils ne supportent pas les elfes. Les oreilles pointues, d'ordinaire si beaux et graciles avec leurs arcs de la mort et leurs villes art déco, font profil bas. Ce sont d'anciens esclaves considérés comme des citoyens de seconde catégorie, voire comme des pigistes à Joy. Franchement, ça donnerait presque envie de s'installer. Seulement, il faut se farcir le « Blight ». Derrière ce nom qui se la pète se cache un ramassis de créatures démoniaques et d'humains corrompus, les Darkspawns. Pour vous donner une idée, c'est un peu comme Yavin sans son casque quand il sourit. Et il se trouve que le Blight menace les bordures de Ferelden. Du coup, la frange à peur.

Le revival de Baldur's Gate débute de façon assez classique par la création de personnage. Enfin j'imagine, parce que pour le moment cette étape est classée secret défense et mes tentatives de corruption à coup de photos de Carla Bruni se sont avérées vaines. A priori, on choisit sa race, son sexe, sa classe, etc. L'éditeur de visage devrait être suffisamment puissant pour générer l'horreur de ses rêves. Le plus important dans la création de perso, c'est qu'elle donne une origine, comme dans le titre du jeu. Ces origines, il y en aura six au total. Ce sont les points d'entrée dans l'histoire de Dragon Age, six angles d'approche, pour un même récit.



La crise énergétique n'a pas frappé Dragon Age, en tout cas pas sa magie très voyante.



Après un petit rôle dans Fallout 3, un membre de la confrérie de l'acier a retrouvé du boulot.



Ainsi, les deux ou trois premières heures du jeu seront spécifiques à chaque héros. Puis, le reste de l'intrigue connaîtra des variations puisque vous n'aurez pas le même vécu, les mêmes alliés ou inimitiés. Pour le moment, seules trois de ces origines sont connues : guerrier humain, mage elfe et voleur appartenant aux Dalish, des elfes plus sauvages et moins métrosexuels. On vous parie qu'il y aura quelque chose avec un nain bourrin mais certainement pas de hobbit cuistot parce que faut pas trop déconner non plus.

Elfe et Gore

Pour cette démo, j'ai eu droit aux origines Dalish. Le héros est un elfe rouquin avec des dreadlocks et un magnifique regard bovin. Voleur de son état, il n'écoute pas les anciens et décide d'aller faire son kéké dans la forêt avec un de ses potes. Manque de bol, il tombe sur des ruines au fond d'une caverne où rodent des monstres pas très gentils. Quelques tabassages d'araignées géantes et de squelettes plus tard, il voit un miroir géant qui luit bizarrement. Et là, c'est le drame. Il se réveille dans son village, avec un gros mal au crâne, des questions plein la tête et un pote disparu. Comme il n'a pas trop de bol, les seuls urgentistes du coin sont des orcs et des gobelins attirés par le miroir. Les premiers combats et un aperçu de la feuille des personnages me donnent une petite idée des mécanismes du jeu. L'abandon des règles de Donjons & Dragons, pas vraiment adaptées au jeu vidéo, se confirme. Le système maison de Dragon Age fonctionne bien mieux, à défaut d'être hyperoriginal. On y retrouve des caractéristiques donnant des bonus, des niveaux, des classes de perso, etc. C'est un peu du D&D Dry, avec le même goût mais pas la même composition. Je n'ai vu que trois classes, guerrier, mage et voleur. Mais chacune a accès à une pelletée de spécialisations allant du palouf au berseker, du druide au lance-flammes sur pattes, de l'assassin à l'acrobate. Chaque niveau d'expérience ouvre des compétences, des talents et des tactiques, sortes de super-pouvoirs dont les applications se font essentiellement lors des combats, comme se battre avec deux armes, bien tirer à l'arc ou mieux soigner. La plus grosse différence avec D&D se situe au niveau de la magie. Fini les sorts à mémoriser avant de dormir, et place à des points de mana, comme tout le monde.

La technique suit

Niveau baston pure, le jeu à une pêche surprenante pour un RPG. C'est loin d'être fini mais les animations sont variées et différentes d'un perso à l'autre. D'ailleurs, la réalisation a vraiment franchi un cap par rapport aux précédentes productions Bioware. Le nouveau moteur maison tient bien la route. Je vous passe l'éventail de techniques barbares qu'il sait faire, ombres volumétriques, lumières dynamiques, textures qui claquent, etc. Il reste tout de même du boulot, en particulier pour les animations en dehors des combats. Dès qu'ils arrêtent de se castagner, les personnages ont tendance à se raidir, comme s'ils partaient auditionner pour Fallout 3. Tout ce qu'il faut savoir c'est que le jeu a une sacrée gueule avec un design qui emprunte pas mal au Sei-

Je vous laisse imaginer la taille de la toile d'une telle saleté.



S'il vous plaît, faites-nous un vrai RPG bien hardcore !

gneur des Anneaux version Peter Jackson. C'est manifeste lors de la bataille d'Ostergard durant laquelle le Blight assiège une forteresse humaine de nuit et sous la pluie. Je ne vais pas crier au plagiat mais les ressemblances avec la bataille du Gouffre de Helm sont frappantes, allant jusqu'à une cinématique copiant des plans entiers des Deux Tours. Mais bon, d'après Bioware, rien ne ressemble plus à un siège qu'un autre siège, et tant qu'ils ne pompent pas Narnia ça passe…

Entre deux bastons, la santé et la mana des personnages remontent automatiquement, assez vite même. Moi qui croyais que Dragon Age ne ferait aucune concession aux consoleux, je m'inquiète. Encore un stratagème pour rendre le jeu plus facile ! Pas du tout, me rassure Dan. L'idée est de faire de chaque combat un challenge tactique. Or, il serait trop complexe de gérer la difficulté des rencontres si les aventuriers arrivaient diminués face à l'ennemi. Avec cet artifice, aucune baston ne se fait à l'économie. Il s'agit donc plus de gérer ses ressources tactiques sur une rencontre que sur une série de combats. L'autre avantage, c'est la quasi-disparition des temps morts entre deux assauts. Va falloir s'y faire, le rythme lancinant des RPG, c'est de l'histoire ancienne. Si vous voulez traîner, rendez-vous aux guichets de la Poste.



Ça n'a pas l'air comme ça, mais les visages sont très bien animés.



Tactique gagnante

Néanmoins, Dragon Age n'a pas viré au jeu d'action. J'en ai l'illustration lors de la bataille d'Ostergard. Alors que l'armée humaine tente de résister à l'assaut des Darkspawn, mon personnage et quelques compagnons reçoivent une mission d'importance : allumer un signal en haut d'une tour infestée d'ennemis pour lancer l'assaut de la cavalerie. Dès qu'il faut changer d'étage, cela se passe mal. C'est un peu comme dans les ascenseurs pour se rendre à la rédac'… dans ces cas-là, on est bien content d'avoir une épée à deux mains et un mago spécialiste du feu. En haut de la tour, une sorte de démon géant monte la garde. Il assomme, jette des rochers, agrippe les aventuriers. En clair, c'est une horreur et il faut la jouer fine. En fonçant dans le tas, c'est le massacre assuré. Ici, la pause active se fait nécessité et vient nous rappeler qu'il s'agit bien d'un RPG. Une pression sur la touche Espace et hop, le temps s'arrête vous permettant de donner des ordres personnage par personnage. Le bestiau fait moins le malin une fois que le voleur l'aveugle avec une poignée de sable, que le guerrier lui fait goûter de son bouclier tandis que le mage l'arrose d'éclairs. Chaque classe de personnage démontre son utilité pendant la baston. En l'absence d'ordres précis, vos compagnons s'en remettent des scripts du genre « Utilise une potion quand tu es à moins de 20 % de tes points de vie », « buffe le guerrier en début de combat », « abonne-toi à Joystick pour deux ans ».

Le repos du guerrier

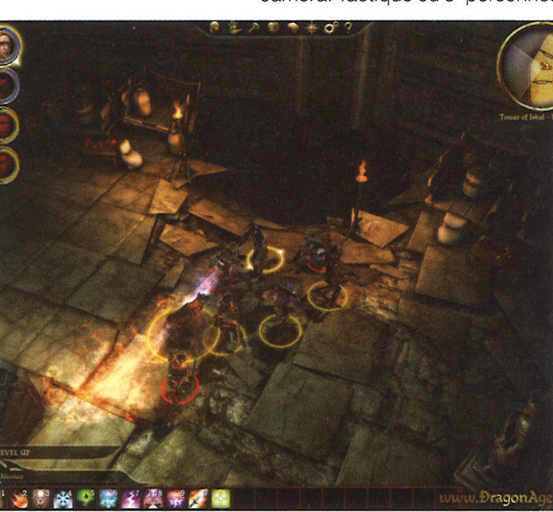
Cependant, Dragon Age ce n'est pas que du bâchage de monstres à la chaîne. On y cause aussi beaucoup. C'est marrant cette manie qu'ont les PNJ de

vous raconter leur vie et l'histoire locale alors qu'ils veulent juste que vous alliez zigouiller quelque chose. Parfois, pipeauter permettra de se sortir de mauvais pas sans même dégainer son épée. Les conversations s'appuient sur un système de réponses multiples dont le nombre dépend de votre origine, de votre classe, sexe et bien entendu de vos caractéristiques et compétences sociales. C'est d'ailleurs un aspect du jeu qu'il ne faudra pas négliger sous peine de voir son personnage traîner telle une âme en peine, un peu comme Sundin faisant les soldes à la recherche d'un nouveau sac à main.

Dans son périple, votre héros s'acoquinera avec quelques compagnons pour former un groupe, sur lequel vous aurez le contrôle total, ou presque. Chaque membre a sa personnalité, ses plans et ses opinions qu'il aime faire partager. Les relations dans le groupe iront assez loin : amour, engueulades, haine. Un compagnon pourra même quitter votre équipe s'il désapprouve votre comportement. Pas évident de garder toute sa troupe surtout que l'univers est loin d'être manichéen.

Ainsi, il n'y aura pas d'alignements, de karma ou de quelconque artifice pour mesurer votre position sur la grande échelle cosmique du bien et du mal. Ce n'est pas pour autant qu'il n'y aura pas de choix moraux. Certaines décisions auront des répercussions des heures plus tard. Inutile de compter sur la sauvegarde rapide pour rattraper une boulette ou voir ce qu'il se passe quand vous vous comportez comme le dernier des goujats. Quand on sait que vos décisions pourraient déboucher sur des guerres et autres conséquences épiques, mieux vaudra réfléchir avant le moindre clic inconsidéré !

Le jeu offre le choix de l'angle de la caméra. Tactique ou 3e personne.



C'est moi qui l'ai fait !

Tout comme Neverwinter Nights, Dragon Age sera accompagné d'un éditeur permettant de créer ses propres aventures. Les possibilités offertes devraient aller encore plus loin que dans NWN. En plus de vous donner accès à tous les éléments graphiques et à un langage de scripts facile à prendre en main, cet éditeur permettra de tout changer depuis les races jusqu'aux classes et pouvoirs des personnages. De plus, les créations des joueurs seront mieux intégrées à Dragon Age, plus facile à trouver, installer et utiliser.
Bioware compte créer une plateforme communautaire, une sorte de DragonAgeBook centralisant toutes les productions de ses joueurs. Seul hic pour le moment, a priori les modules créés seront pour un seul joueur et non pour un groupe de joueurs. Encore un encouragement aux plaisirs solitaires…

Sans foi ni loi

De toute façon, les bonnes actions ne sont pas forcément récompensées. Au contraire, parfois il vaudra mieux être un salaud. J'en ai fait l'expérience dans un petit campement militaire humain. Un prisonnier attend son jugement après avoir été pris en flagrant délit de vol. Le héros, en l'occurrence un guerrier humain, vient parler au malheureux qui lui propose un marché : de la nourriture contre une clé qu'il a réussi à dissimuler en l'avalant. Pas de bol, ce héros étant sans foi ni loi lui ouvre le ventre et récupère l'objet. Autre héros, autre approche. Une magicienne elfe toute mignonnette est confrontée à la même situation, sauf que le prisonnier ne mentionne pas la clé. Après quelques péripéties, l'elfe nourrit le détenu qui la remercie et c'est tout. Pas de clé, pas de récompense. Ça t'apprendra à te prendre pour Sœur Emmanuelle !

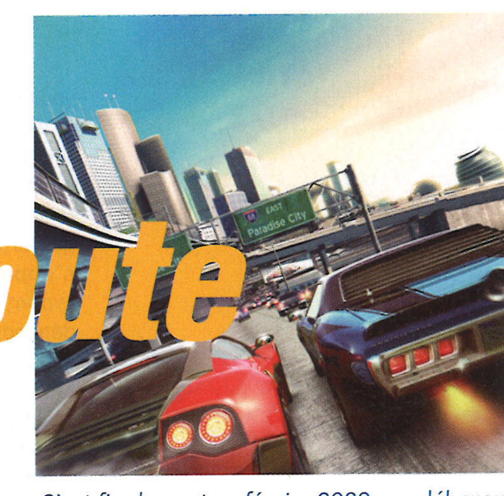
Pas besoin de vous faire un dessin, Dragon Age s'annonce bien, très bien même. Alors oui, il ne révolutionne pas le RPG puisque c'est la même chose qu'il y a dix ans. Le modèle était excellent, la copie modernisée a donc peu de chances de se planter. Aucune date de sortie n'est annoncée mais quelque part mi-2009 me semble crédible. Il reste donc quelques mois pour se préparer et surtout pour répondre à cette grosse question qui me taraude. Où sont les dragons ? Les gens de Bioware ont tous eu un sourire amusé face à cette interrogation… Sont pas partis bouffer les ours quand même ? ■



Il y a un paquet d'effets physiques comme la propagation du feu ou l'adhérence de la glace.







Aigle de la route

C'est finalement en février 2009 que débarquera l'énormissime Burnout Paradise de Criterion. Plus beau que sur consoles, plus complet, plus tout un tas de trucs fantastiques, le jeu se dotera même d'une belle démo jouable qui vous donnera accès à tout le contenu pour un temps de jeu limité.
Pour la date de mise à disposition de celle-ci, c'est très simple, elle sera balancée en même temps que la version commerciale du titre et nous vous en reparlerons très bientôt. En espérant que ce jeu-là évite le syndrome GTA IV.

DITO

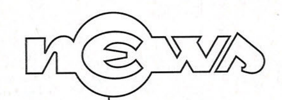
À la fin du mois de novembre dernier, certains d'entre vous ont probablement vu, et lu, le premier rapport sur la « cyberdépendance » rédigé par deux députés de l'Assemblée Nationale. Si vous avez décroché après trois lignes, c'est normal, alors résumons tout cela : certains représentants du pouvoir législatif s'inquiètent du temps que les jeunes joueurs consacrent à la pratique des MMORPG. Logique, c'est leur rôle et il serait malvenu de leur reprocher de s'intéresser aux dérives possibles engendrées par ces loisirs. L'ennui, c'est qu'en décortiquant le texte, il apparaît assez vite qu'il n'existe aucune donnée chiffrée sur le nombre de Français dépendants. Pire, sur base d'enquêtes effectuées à l'étranger, nous apprenons que « 600000 à 800000 personnes » pourraient être cyberdépendantes chez nous. Mine de rien, c'est deux fois plus que le nombre d'alcooliques recensés ! La situation est-elle si grave ? Un horrible danger serait-il en train de menacer notre belle jeunesse ? Les propositions des députés semblent le confirmer : de la mise en place d'une horloge sur l'écran afin de constater le temps passé à jouer, à des messages d'avertissement s'affichant toutes les 2 à 3 heures ou encore un avatar qui se sentirait fatigué au bout de quelque temps, tout cela a l'air très sérieux. Bien sûr, aucune décision n'a encore été prise et une grande enquête menée par l'INSERM sur un échantillon de 15000 à 25000 personnes sera bientôt lancée. Quelles en seront les conséquences pour les joueurs de MMORPG ? À ce stade, il est impossible de le dire même si les mesures devraient principalement viser les joueurs les plus jeunes, enfants et adolescents. Espérons que les joueurs plus âgés, plus matures et peut-être plus responsables, ne seront pas concernés par des décisions qui ne les concernent pas !

Yavin



Scandale ...

...sur Second Life quand une adepte a décidé de demander le divorce après avoir surpris son mari dans les bras d'un autre avatar. Depuis, la malheureuse a retrouvé le sourire en rencontrant un autre homme sur... World of Warcraft. Une autre idée de l'évolution.



Monde de merde

Triste nouvelle pour le monde du jeu indépendant. 2D Boy, les créateurs de World of Goo, ont calculé que 82 % des utilisateurs enregistrés aux tableaux de scores du jeu seraient en fait en possession d'une version pirate.
Alors que les développeurs avaient sorti leur titre sans aucune protection, en faisant une totale confiance aux utilisateurs, une myriade d'entre eux les a donc remerciés de fort belle manière.
Pas rancuniers, les auteurs assurent s'opposer plus que jamais à la présence de DRM dans les jeux. Que voulez-vous, idéaliste un jour, idéaliste toujours.

Et de deux !

Grande nouvelle au pays de la stratégie temps réel, c'est la guerre et tous les joueurs de jeux vidéo de France sont mobilisés pour prêter main-forte aux milit… euh, non, c'est pas ça. Ah voilà, Supreme Commander 2 a été annoncé, officialisé, et le premier qui trouve la date de sortie gagne l'intégrale des RPG de Square-Enix. Aucun rapport ? Eh bien figurez-vous que si car c'est bien l'éditeur japonais qui a serré la pince de Chris Taylor afin d'éditer son futur jeu sur des supports inconnus. En redoutable Madame Soleil de l'info, je parie évidemment sur une sortie PC. Voilà donc une nouvelle un peu surprenante (le premier opus était édité par THQ) mais qui ne devrait pas changer la face du monde. Et pour conclure sur une mauvaise nouvelle, vous avez bien sûr deviné que l'histoire du concours, c'est un gros bobard entièrement inventé pour vous inciter à lire cette news jusqu'à la fin.



L'idée du siècle



Peter Moore, nous l'aimons bien. L'ex-directeur marketing de la division Xbox de Microsoft, aujourd'hui passé chez EA Sports, cultive un certain art des petites phrases rigolotes. Tenez, l'autre jour, l'ami Peter nous a déclaré que les jeux doivent s'ouvrir à des nouveaux joueurs. Quant à la manière d'y parvenir, toujours selon lui, elle se résume en deux mots : casual gaming. Les jeux de l'éditeur américain seraient devenus trop compliqués, trop durs, bref, la recette ne permettrait plus d'élargir le marché afin de se mettre plus de billets dans les popoches. Soit, croyons-le sur parole. C'est que c'est devenu un vrai métier de suivre les traces de Nintendo.

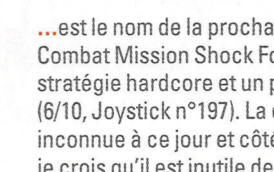
British Forces…

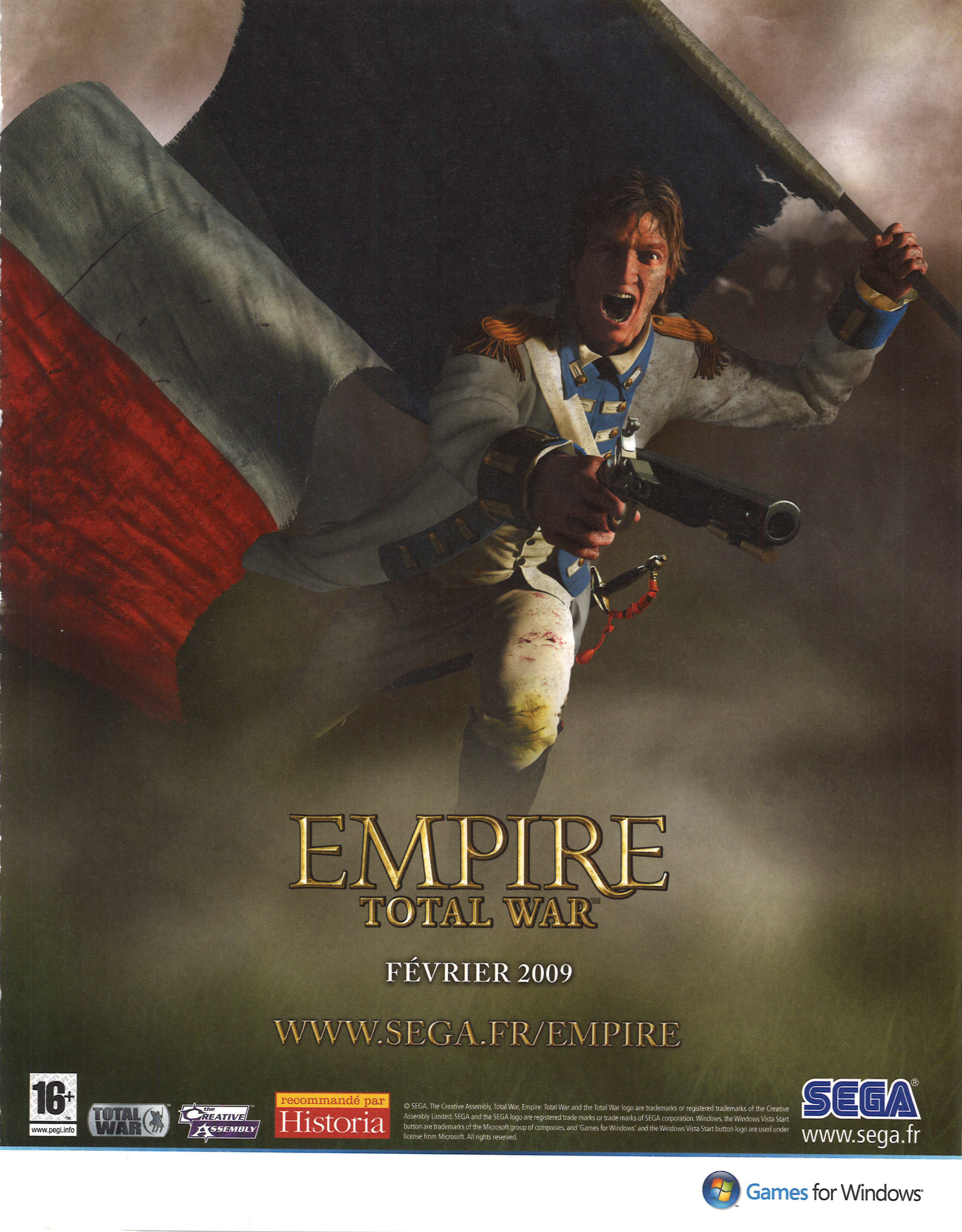


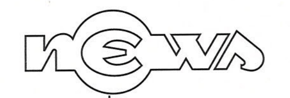
…est le nom de la prochaine extension pour Combat Mission Shock Force, un jeu de stratégie hardcore et un peu moche (6/10, Joystick n°197). La date de sortie reste inconnue à ce jour et côté contenu, vu le titre, je crois qu'il est inutile de vous faire un dessin.

Lose cyclique

Mark Cavendish n'est pas un mec comme les autres. D'abord, le bonhomme s'est illustré lors du dernier Tour de France en remportant pas moins de quatre étapes de l'épreuve reine du cyclisme. Ensuite, parce qu'il a réussi à se viander en jouant à un jeu de snowboard utilisant la Wii Balance Board. Blessé au mollet, le sportif a déclaré avoir « un peu mal » en précisant que l'incident n'aura aucune conséquence pour sa carrière. N'empêche, apprendre que ces surhommes ne sont pas infaillibles et peuvent, eux aussi, se ridiculiser dans le salon, ça vous métamorphoserait presque une journée de grisaille en un splendide jour d'été.




EMPIRE
TOTAL WAR
FÉVRIER 2009
WWW.SEGA.FR/EMPIRE
16+
www.pegi.info
TOTAL WAR
the CREATIVE ASSEMBLY
recommandé par
Historia
© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trade marks or trade marks of SEGA corporation. Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.
SEGA
www.sega.fr
Games for Windows



À fleur de peau

Si vous adorez les années 70 et que vous n'en avez pas honte, c'est tout à votre honneur. Faites-vous donc offrir la souris sans fil au look flower power (www.mageekstore.com) qui ne présente aucune caractéristique particulière si ce n'est son petit air d'époque bien senti. Et une fois que vous aurez craqué, pour rester dans l'ambiance, vous regarderez les 18 épisodes de la série Life on Mars, produite par la BBC et récemment diffusée sur 13e rue. Parce que ça raconte l'histoire d'un flic qui se retrouve projeté à 30 ans dans le passé et cherche à comprendre ce qui lui arrive. C'est tout simplement excellent, bien écrit et, oui, la souris n'était qu'un gros prétexte pour vous en parler.



Demigod...

... sera édité par Atari et nous aurions pu vous le dire plus tôt si vous passiez à la rédac de temps en temps au lieu de rester chez vous à ne rien faire.

Royaume désuni

Face à l'angoissante crise économique qui frappe nos contrées, les mâles britanniques, fidèles à eux-mêmes, gardent leur légendaire flegme. Ainsi, selon un récent sondage, 53 % des hommes sondés déclarent que le sexe est leur passe-temps gratuit favori. Une vision confortée par les ventes de préservatifs, en hausse chez nos amis d'outre-Manche. Cependant, du côté des femmes, c'est le bavardage qui arrive en tête des loisirs gratos juste devant les câlins sous la couette et le... lèche-vitrine. Très franchement, ça vous étonne ?



Tout vient à point

The Witcher sortira sur console (Xbox 360, PS3) en 2009. Le chouette RPG de CD Projekt serait, pour l'occasion, remis au goût du jour avec des améliorations du côté de l'animation et des graphismes. Cool, nous pourrons nous moquer de ces infidèles en leur rappelant que nous n'y jouons jamais que depuis, ahah, deux ans.



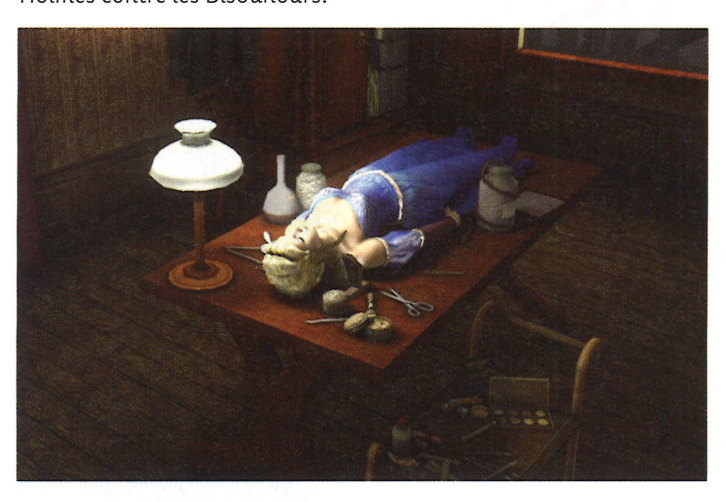
Fallait y penser avant

CE PIRATE M'A L'AIR SACRÉMENT MALIN, BOB
TU L'AS DIT, BILL...

Souvenez-vous, c'était en 2003 et Valve Software se faisait chourer son joli code source d'Half-Life 2 en raison d'un prétendu problème « d'Outlook ». Quelques années plus tard, on en sait un peu plus sur cette affaire. L'auteur, un hacker allemand, s'introduisait sur le réseau de Valve depuis six mois afin, selon lui, de suivre le développement du jeu. Après une enquête minutieuse du FBI et une fois l'étau resserré sur le malotru, celui-ci fut alors contacté par le développeur américain qui lui proposa un entretien d'embauche aux États-Unis. On imagine la suite du piège, une fois débarqué chez l'Oncle Sam, le malheureux aurait été interpellé et jeté en prison. Sauf qu'il a finalement décliné l'invitation et a préféré rester chez lui, bien au chaud. Malheureusement, la justice américaine ne l'a pas oublié et compte toujours mettre le grappin sur lui à la première occasion. Bon, ben, j'en connais un qui va rester chez lui à jouer à Left 4 Dead pendant de nombreuuuses années.

Crossover Ultime

Enfin, une date de sortie et de nouvelles images pour la rencontre la plus sanglante de tous les temps, j'ai nommé Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur ! Dans ce point & click développé par Frogware et édité par Focus Home Interactive, on suivra le valeureux détective sur la piste du plus célèbre tueur en série de l'histoire. La sortie du titre est prévue pour mars. Ici, on espère surtout des graphismes un peu moins ternes pour la suite en espérant que ce soit Sherlock Holmes contre les Bisounours.





Fichier Caché

Dans un élan de générosité, Koch Media a lâché des images et des infos pour Secret Files 2 : Purita Cordis, un nouveau jeu d'aventure en point & click qui se la pète grave avec son nom en latin. Visuellement propre, le titre fait plutôt envie, et si le jeu est du niveau de son papa, il se pourrait bien qu'on passe de bons petits moments à se griller les neurones au début de l'année 2009. Enfin je dis nous, mais personnellement j'ai déjà du mal à retrouver le mot de passe de mon PC, alors bon…

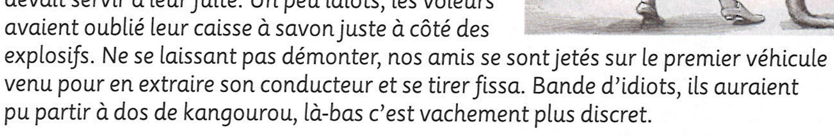
Pool !



Payer pour voir la fin d'un jeu ? Ah ah, quelle idée stupide, ça n'arrivera jam… attendez… comment ça Mike Capps d'Epic (Unreal Tournament) affirme le contraire ? Et il prétend que ça pourrait mettre un terme au marché de l'occasion, accusé de plomber les ventes d'un paquet de titres ? Ah oui, c'est du haut niveau, là. Heureusement que ce n'est qu'une idée en l'air, mais pendant qu'elle y est (en l'air), si on l'abattait vite fait ?

Kangoo roue

Les malfaiteurs australiens ne sont pas des gens comme les autres. Alors qu'ils étaient en train de se congratuler après avoir fait exploser un distributeur automatique à Sydney, quatre braqueurs se sont rendu compte que le petit tas fumant à côté de la machine était la voiture qui devait servir à leur fuite. Un peu idiots, les voleurs avaient oublié leur caisse à savon juste à côté des explosifs. Ne se laissant pas démonter, nos amis se sont jetés sur le premier véhicule venu pour en extraire son conducteur et se tirer fissa. Bande d'idiots, ils auraient pu partir à dos de kangourou, là-bas c'est vachement plus discret.

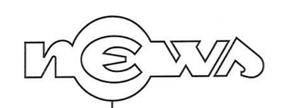




Tatapoum tatapoum



Dans ma recherche perpétuelle de gadgets en tout genre pour pourrir le monde autour de moi, je vois passer de tout, des jouets hurlants aux lance-missiles USB, mais je dois avouer que là, c'est juste le Saint-Graal que je touche du doigt grâce au Electronic Drum Kit Shirt. Disponible chez Think Geek (www.thinkgeek.com), ce t-shirt produira des sons de percussions selon l'endroit où vous le toucherez. Du coup, c'est non seulement une excellente excuse pour demander à tout le monde de vous tripoter, mais c'est aussi un joujou très agaçant qui affiche instantanément un grand sourire satisfait sur le visage de son propriétaire.



La mort dans l'âme

Sans trop expliquer pourquoi, les analystes du site de marketing digital ClickZ (www.clickz.com) l'affirment : le casual gaming va tuer les consoles. Quelle horreur ! De si belles machines, si performantes, seraient-elles vouées à disparaître lorsque leur public de nouveaux joueurs optera pour une autre activité ? Nous ne pouvons le croire et nous indignons devant de tels propos ! Euh, ça va là, ou j'en fais trop ?

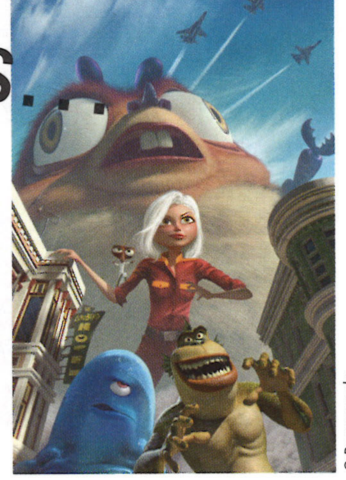
PRÊTS À PAYER POUR LA FIN D'UN JEU ?
MAIS !?... SI LA FIN EST POURRIE ?
ON VOUS OFFRE LE BOÎTIER !

Incroyable mais vrai

Parfois, en naviguant sur le Web, il est possible de tomber sur des trucs de fous furieux. Comme ce Kart Sim (nom provisoire) entraperçu sur les forums du moteur 3D open source Ogre (www.ogre3d.org). Si l'on ne sait pas grand-chose du titre, à part qu'il s'agira d'une simulation de karting, on ne peut que rester pantois devant la splendeur des premières images présentées. Espérons qu'il en sera de même une fois lancé en pleine partie avec plusieurs autres pilotes aux trousses. Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvais augure, je me permets d'émettre de gros doutes.

Monster VS Aliens...

...devrait voir le jour aux alentours du mois de mars 2009. Il s'agit de l'adaptation du prochain film d'animation de Dreamworks et le tout sera édité par Activision.



© Dreamworks

Ni oui, ni non

Contrairement aux idées reçues, la Belgique ne se résume pas à un climat morose, les moules/frites, ou la bière. Au plat pays, des petits bras aux manches retroussées développent aussi de vrais jeux d'aventure oniriques. Comme The Path, dont nous vous avons déjà parlé, en production chez Tale of Tales (http://tale-of-tales.com) et perpétuellement repoussé. Là, par exemple, les auteurs nous sortent quelques nouvelles images directement suivies d'une mauvaise nouvelle : le jeu ne sortira pas avant le printemps 2009. Une date qu'ils espèrent respecter mais qu'il ne faut pas prendre pour argent comptant. Nous voilà bien avancés, et un peu sceptiques, pour le coup.

Big deal



Par l'odeur (de l'argent) alléchés, nos amis de THQ ont récemment renouvelé leur accord avec la société Massive, spécialisée dans la publicité « dynamique ». Vous ne tarderez pas à en voir les premières conséquences lorsque vous jouerez à la version PC de Saints Row 2 vu qu'il s'agit du premier titre concerné par cet échange de bons procédés. Vous ne trouvez pas ça génial ? Vous avez raison.

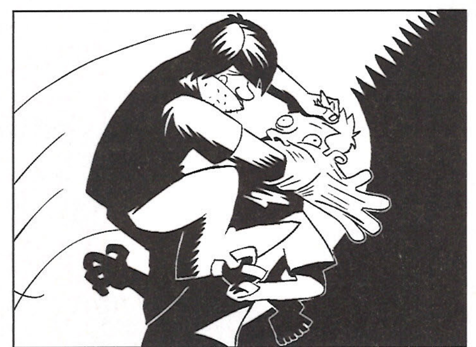
Ça va aller

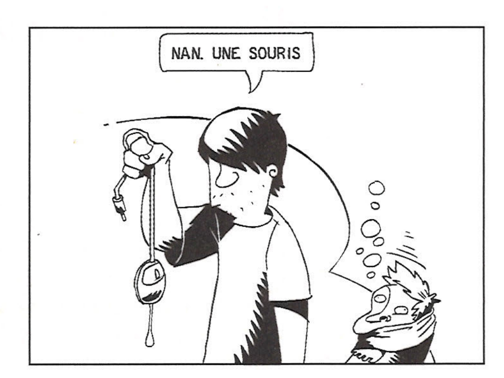
Le lecteur qui attend Warhound, le futur FPS guerrier de Techland (Chrome, Xpand Rally) est prié de se présenter à l'accueil, merci. Parce qu'il faut que je lui dise un truc : le jeu est repoussé à une date inconnue pour des motifs encore assez mystérieux. Pendant que vous le consolez et le prenez dans vos bras, je m'en vais rédiger la news suivante.



Chat alors !







Un peu de fantaisie



Si vous faites partie des 14 personnes ayant joué à Majesty (RTS plutôt sympathique sorti en 2000 et injustement oublié depuis), c'est le moment de jouer au Loto. Parce que 8 ans après la sortie du premier opus, Ino-Co reparle de Majesty 2 : The Fantasy Kingdom Sim, qui devrait plus être « une relecture du jeu original adaptée aux mécaniques de jeu d'aujourd'hui » qu'une véritable suite. Une poignée d'images, la promesse d'un jeu toujours aussi mignon et rigolo, que demande le peuple ? Un jacuzzi avec des demoiselles pulpeuses dedans ? Ah, pas bête.

Assassin's Creed 2...

a été officialisé. Pas qu'on s'en doutait à mort, mais bon, pour leur faire plaisir on va faire semblant d'être étonnés. Oooh ben ça alors !



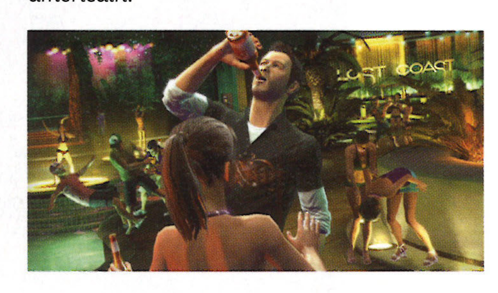
L'inconscient du mois



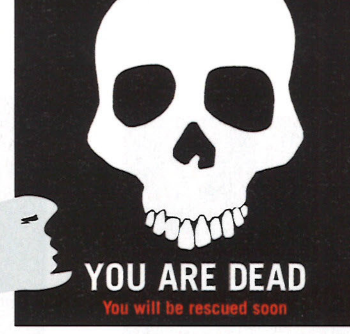
Eric Scott est un type cool. Le genre de mec qui, aidé par un sponsor et une entreprise de jetpacks, décide de se la jouer Rocketeer en traversant la Royal Gorge (canyon américain large de 450 mètres) en 21 secondes. Cela nous fait tout de même du 120 kilomètres à l'heure, ce qui nous impressionne peu ici, puisque c'est à peu près la vitesse à laquelle Lucky traverse la rédac quand on l'appelle pour un pastaga.

Bouchée de pain

Dans le rouge depuis un petit moment, Midway Games (The Wheelman, This is Vegas) aurait-il du souci à se faire ? C'est ce que l'on pourrait penser quand on découvre que son actionnaire principal, Summer Redstone, s'est défait de sa participation (87 %) dans l'entreprise pour 100 000 dollars. Pris à la gorge, le multimilliardaire a donc cédé ses actifs à Mark Thomas, un investisseur privé qui a donc du pain sur la planche pour éponger les 70 millions de dollars de dette de l'éditeur américain.



COOL à en crever

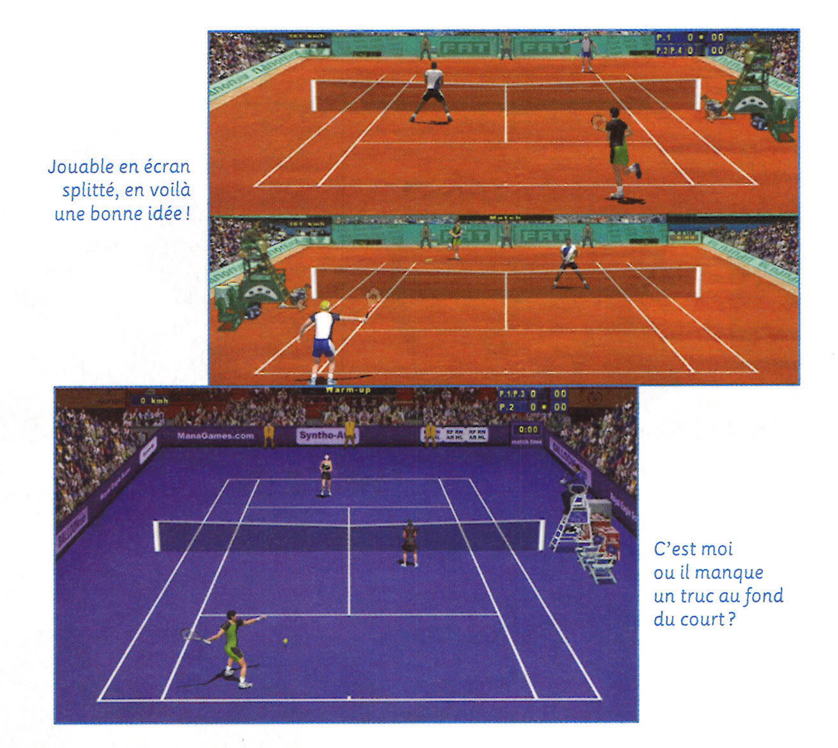


Bon, Left 4 Dead c'est super-cool, nous sommes d'accord. Mais ce qui est cool, aussi, ce sont les produits dérivés. Après avoir fait le coup du merchandising sympa pour Portal, Half-Life 2 ou Team Fortress 2, Valve se lâche avec des jolis goodies pour leur dernier jeu à la mode. Des posters pour chaque campagne et des jolis t-shirts, voilà ce qui vous attend pour peu que vous ayez beaucoup de sous à dépenser, vu les frais de ports hors-USA. Notre petit conseil ? La commande groupée. Ne nous remerciez pas, nous sommes tout simplement des génies.

TENNIS ELBOW 2009

>Genre : Sport
>Développeur : Mana Games
>www.managames.com

Vieux comme les jeux vidéo, les simus de tennis ne sont plus aussi bien représentées qu'elles le méritent. Pourtant, un petit coup d'œil du côté de la scène indé nous permet de découvrir Tennis Elbow 2009, descendant d'une longue lignée de titres développés par des petits Français passionnés. Cette nouvelle mouture apporte un indicateur de placement représenté sous forme d'un rectangle à trois couleurs affiché à même le court. Dans la zone verte, vous êtes idéalement placé, dans la partie orange, c'est un peu moins bien et dans le rouge : attention danger !
Le reste est très classique avec des graphismes mignonnets mais pas transcendants et des personnages un peu trop rigides pour être honnêtes. La démo permet de tester le jeu pendant 14 jours avant de vous rappeler que vous n'avez pas affaire à un jeu gratuit !



Jouable en écran splitté, en voilà une bonne idée !

C'est moi ou il manque un truc au fond du court ?

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants



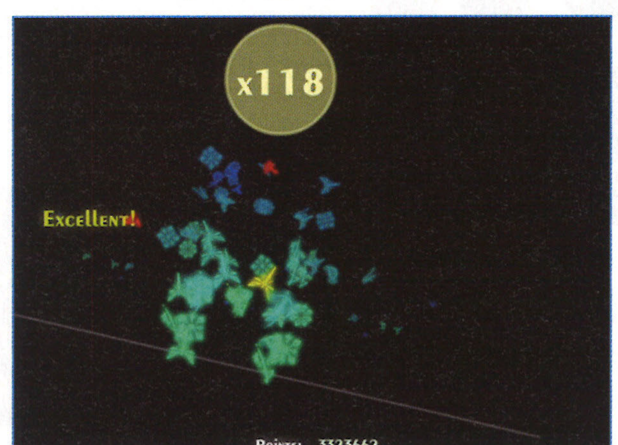
MUSIC CATCH

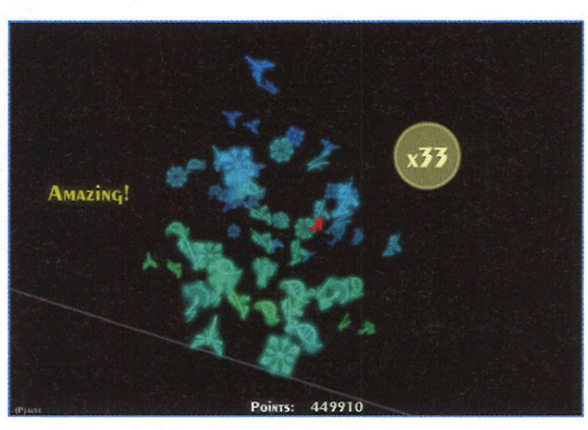
>Genre : Réflexion
>Développeur : Reflexive
>www.musiccatchgame.com

Dans le genre « jouez avec votre propre musique », nous avons récemment eu droit au fantastique Audiosurf et voilà que débarque cet étonnant Music Catch. Le concept est très simple : il suffit d'attraper, à l'aide du curseur, les formes géométriques apparaissant à l'écran, les jaunes augmentent la taille du curseur – et votre capacité à collecter un maximum de formes – alors que les rouges sont à éviter sous peine de le réduire.

L'apparition des figures dépend du rythme de la musique et la jouabilité peut donc changer du tout au tout suivant les titres accompagnant votre partie. Un rock endiablé ne se jouera pas de la même manière que le dernier titre R&B à la mode ! Apaisant, nerveux ou frénétique et jouable 30 minutes en version démo, Music Catch se révèle très prenant et devrait séduire un public large comme l'océan Atlantique.

Le gros curseur, c'est vous, celui-là est énorme et signale que vous avez ramassé une myriade de figures jaunes.





Ramassez tous les bleus, les verts et évitez les rouges comme la peste !

FORGOTTEN LANDS : FIRST COLONY

>Genre : Gestion
>Développeur : Blue Tea Games
>www.blueteagames.com



Et si au lieu de taper tout le monde, vous tentiez un bon petit jeu de gestion des familles, ambiance Settlers, avec Forgotten Lands : First Colony. Vous connaissez le topo : emmagasiner assez de nourriture pour faire vivre ses habitants, disposer de suffisamment de bois pour construire de jolies habitations en complément de la possibilité de faire évoluer ces dernières en entraînant des érudits, bref, un jeu bien sympathique, plutôt mignon, et qui ne se prend pas la tête.

Très claire, l'interface permet de tout repérer en une fraction de seconde.

Rien d'impressionnant visuellement, mais ça reste agréable à l'œil.



KIVI'S UNDERWORLD

>Genre : Action
>Développeur : Soldak Entertainment
>www.soldak.com

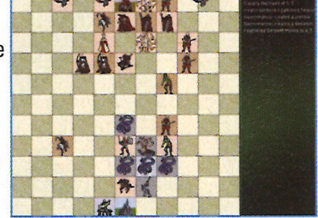


Sombre, glauque, violent et jouissif.

Quand on veut se défouler, il n'y a pas grand-chose de mieux qu'un hack & slash. On avance, on frappe, on avance encore, on frappe à nouveau et ainsi de suite avec quelques variantes de progression comme l'ouverture de coffres et autres découvertes de passages secrets. Dans Kivi's Underworld, vous n'en manquerez pas et vous aurez également droit à des centaines de monstres à dézinguer dans des niveaux gigantesques. Seule ombre au tableau, il n'est malheureusement pas possible de jouer en multi et ça, Messieurs les développeurs, c'est ce qu'on appelle une grosse bourde.

ZATIKON

>Genre : Stratégie
>Développeur : Chronic Logic
>www.chroniclogic.com



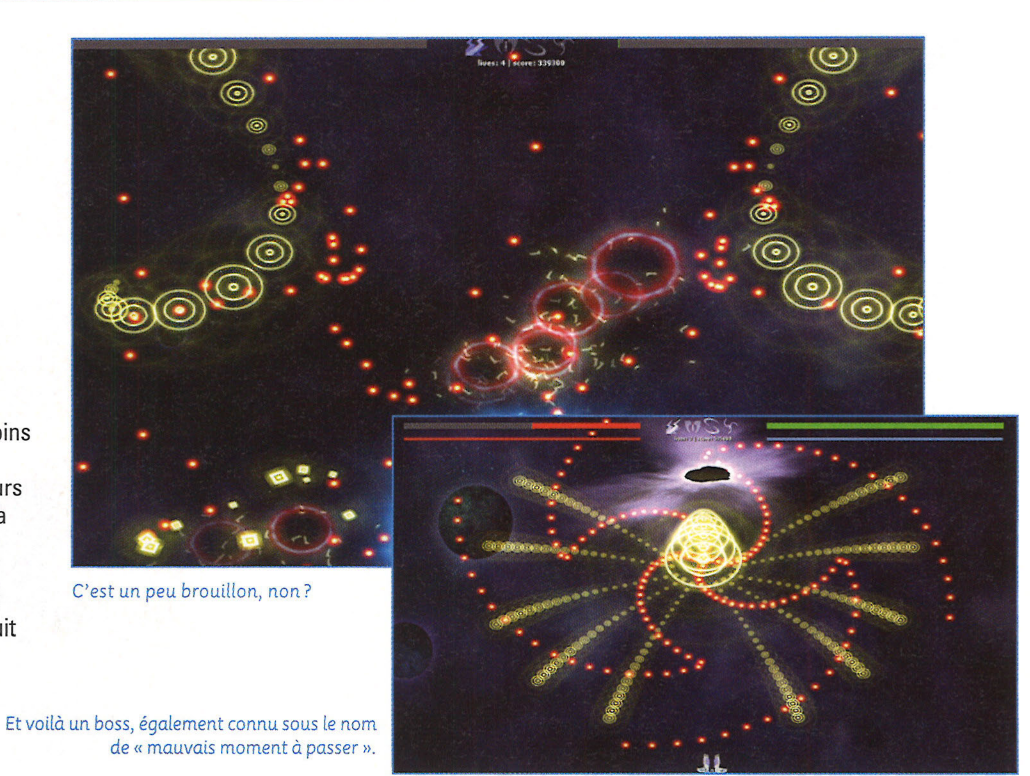
Ah oui, vu comme ça, le côté épique des batailles en prend un sacré coup.

Après avoir ébahi tout le monde avec l'extraordinaire Gish, les petits malins de chez Chronic Logic reviennent avec Zatikon, un jeu de plateau pour le moins étrange. Empruntant des éléments aux échecs, aux jeux de rôle et aux cartes Magic, le titre vous demande de créer un « deck » de pions tels que guerrier, assassin ou mage afin de partir à l'assaut de la forteresse ennemie. Ensuite, c'est du déplacement de pièces au tour par tour jusqu'à la mort de tous les combattants. Austère, vieillot, mais définitivement profond.

T.W.T.P.B.

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Spell of Play Studios
>www.spellofplay.com

L'ennemi alien est à nos portes, la survie de l'humanité dépend de votre courage, installez-vous confortablement dans ce petit vaisseau, et débrouillez-vous avec les manettes ! Derrière ce pitch on ne peut plus banal se cache un énième mais néanmoins fort sympathique shoot-em-up. Joli, coloré et frénétique comme savent l'être les meilleurs titres du genre, T.W.T.P.B. (ne cherchez pas la signification, il n'y en a pas) vous occupera une grosse poignée de minutes en version démo et deux bonnes heures avec la version complète. Cette dernière a été réalisée en huit heures chrono et vu le résultat, on ne peut qu'admirer la maestria des auteurs.



C'est un peu brouillon, non ?

Et voilà un boss, également connu sous le nom de « mauvais moment à passer ».

ZOMPOCALYPSE

>Genre : Action
>Développeur : Toadtrip
> http://toadtrip.com

La nuit, tous les chats sont gris et les zombies dansent dans les rues. Pas de veine, vous aussi et si vous voulez rentrer chez vous, il va falloir éradiquer la menace qui pèse sur les jolis pavés de votre cité.
Pour ce faire, vous disposez d'une arme très puissante mais aux munitions limitées qu'il faudra régulièrement recharger si vous ne voulez pas finir métamorphosé en pâtée pour chien. Je peux vous le dire tout de suite, la bonne technique est d'alterner constamment entre tir et recharge afin de préserver vos chances de survie. La démo permet de s'essayer au frénétique mode survival et sera pliée, si vous n'êtes pas trop mauvais, en moins de trois minutes. C'est vraiment trop peu pour se faire une idée alors personne ne vous insultera si vous décidez de passer votre tour.



Des graphismes cartoonesques jusqu'au bout des sprites.


Attention, à trop y jouer, vous risquez de ressembler à ça.

QUITE SOULLESS

>Genre : Aventure
>Développeur : Vasily Zotovs
>www.quitesoulless.com


J'ai tenté pendant plusieurs heures de comprendre cette image, mais rien.

Véritable bond en arrière dans le temps, Quite Soulless nous rappelle l'époque où les softs avaient encore le droit d'être moches. Dans ce jeu d'aventure à la maniabilité irréprochable et aux graphismes faisant penser aux plus grandes heures de Little Big Adventure, Vasily Zotov propose une expérience étrange à la limite du trip mystique. Enquêtes, disparitions meurtres et aliens sont au programme d'une production que nous ne pouvons que vous conseiller, tant l'aventure est complètement barrée.

WINGS OF FURY 2

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : N.C.
>http://wingsoffury2.com

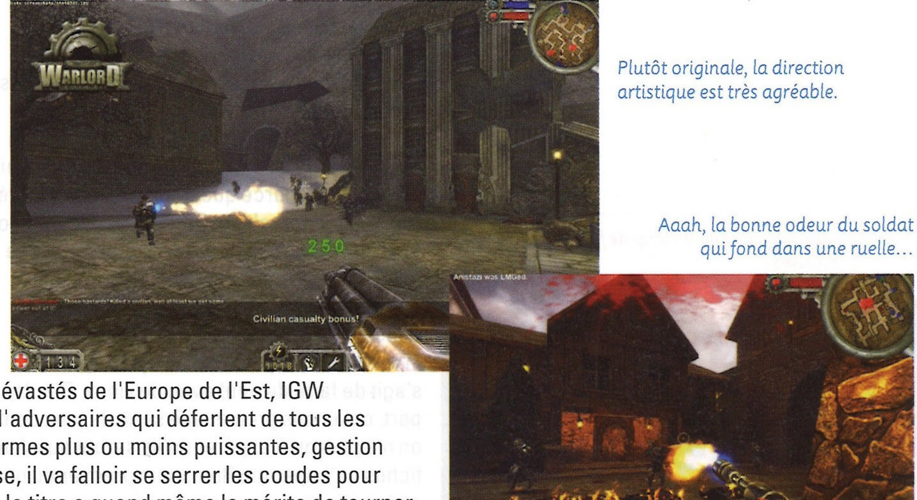
En 1990, l'Irak envahissait le Koweït, Depeche Mode sortait son septième album alors que Broderbund Software proposait un excellent jeu de tir aérien intitulé Wings of Fury. En 2008, un seul de ces trois événements a droit à son remake et quand on y réfléchit, c'est probablement mieux comme ça.
Le concept n'a pas changé d'un poil et vous prendrez le contrôle d'un chasseur de la Seconde Guerre mondiale avec pour mission d'éradiquer les forces japonaises présentes sur les îles disséminées autour de votre porte-avions. Tout en effectuant mille et une acrobaties, vous arroserez les bunkers et mitrailleuses ennemies avec vos canons en évitant soigneusement de vous faire descendre.


Banzaiii !

Oh mince, je n'ai plus de carburant.

IRON GRIP WARLORD

>Genre : Action
>Développeur : Isotx
>http://webstore.isotx.com/default.aspx



Plutôt originale, la direction artistique est très agréable.

Aaah, la bonne odeur du soldat qui fond dans une ruelle...

Et si on se lançait dans une bonne petite boucherie en multijoueur ? C'est ce que nous propose Iron Grip Warlord, dans un trip à mi-chemin entre un Left 4 Dead et un Tower Defense. Dans des décors rappelant les plus beaux paysages dévastés de l'Europe de l'Est, IGW (pour les intimes) vous convie à décimer des vagues d'adversaires qui déferlent de tous les côtés pour essayer de défendre votre base. Achat d'armes plus ou moins puissantes, gestion stratégique des moyens de défense de votre forteresse, il va falloir se serrer les coudes pour espérer s'en sortir vivant. Visuellement peu attrayant, le titre a quand même le mérite de tourner sur des petites machines sans les faire exploser.



On dirait bien que c'est le mois du lance-flammes chez Joystick !

HOLLOW GROUND

>Genre : Action
>Développeur : Blackwight
>www.blackwight.com



Les graphismes de mauvais goût gâchent malheureusement un peu la fête.

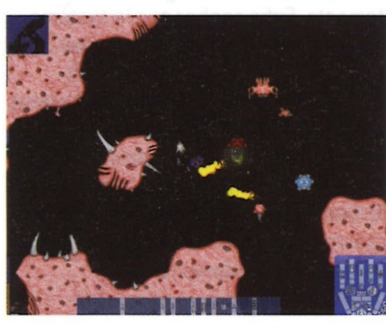
Bien avant Diablo sévissait Gauntlet, sa vue du dessus, ses hordes de monstres et ses armes dévastatrices... Imaginons alors que les développeurs de chez Blackwight y ont beaucoup joué pendant la conception de ce Hollow Ground, véritable hommage à toute une frange de titres bourrins. Armé jusqu'aux dents dans les tréfonds d'un donjon mal famé, il faudra faire parler la poudre sans aucun autre but que l'anéantissement de tous les ennemis. Explosions, flingues, zombies, le cocktail serait parfait avec une réalisation à la hauteur. Malheureusement, celle-ci manque de punch et nous inflige d'agaçantes lenteurs en sus de graphismes franchement décevants.

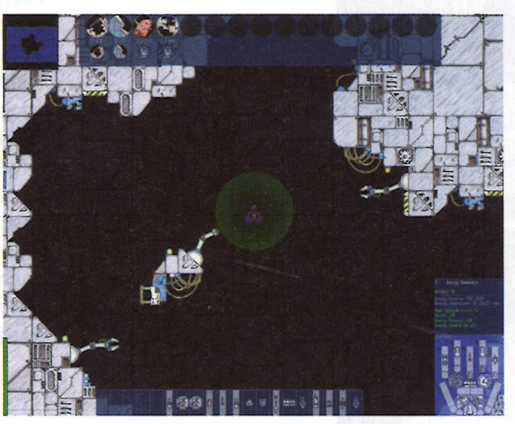
OPTIMUS APPARATUS

>Genre : Shoot
>Développeur : Stolpskott Studios
>www.stolpskottstudios.com

À trop vouloir complexifier son jeu, on perd de nombreux joueurs en route. Et c'est exactement ce qui risque d'arriver à Stolpskott Studios avec leur Optimus Apparatus. Mélange ingrat entre Lunar Lander et Geometry Wars, le soft souffre d'une mauvaise disposition des touches, d'une interface très complexe, malgré un visuel crayonné d'assez bon goût. Malheureusement, les graphismes n'aideront pas à faire passer la pilule de l'austérité ambiante du jeu. S'il avait été un poil plus sexy et accessible, Optimus Apparatus aurait pu être un régal. Là, nous ne sommes pas vraiment convaincus.

La direction artistique type crayons de couleur est maligne et bien trouvée.





Vous voyez le truc bordélique en bas à droite ? C'est votre interface. Bon courage.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.





Les apparences peuvent parfois être trompeuses, derrière Grand Ages: Rome ne se cache pas une création originale, mais la suite du très bon Imperium Romanum II. Un titre plutôt bien accueilli par la rédaction à l'époque de sa sortie. Si le projet change ainsi de nom c'est parce que Kalypso souhaite créer une grande franchise. Grand Ages devrait donc être une série de city builders prenant place dans diverses époques. De cette nouvelle, chers lecteurs, nous pouvons tirer deux conclusions. D'une part, l'éditeur n'a manifestement pas froid aux yeux quand il s'agit de faire du neuf avec du vieux. D'autre part, cela nous promet une série de jeux dont on n'a plus qu'à espérer qu'ils seront aussi bien fichus qu'Imperium Romanum premier du nom, et dernier si vous avez bien suivi, sinon c'est pas grave.

Quel adorable petit camp de futures esclaves.

Pax Romana

Vous avez l'habitude désormais, à chaque fois qu'une suite du genre s'annonce, on nous promet plus de graphismes chatoyants, plus de bâtiments, plus de missions, plus, plus, plus toujours plus. Pour les constructions et les missions, il sera toujours temps de s'en rendre compte lors du test, mais en ce qui concerne les graphismes, il n'y pas de doute possible, le niveau sera très relevé. Le jeu devrait

Les cartes, et tout ce qui se trouve sur l'aire de jeu (ressources, végétations, sauvages), varieront en fonction de la position géographique.

>Genre : Tas de pierres
>Éditeur : Kalypso Media
>Développeur : Haemimont Games/Bulgarie
>Date de sortie : Mars 2009

GRAND AGES ROME



également bénéficier d'un mode Carrière assez élaboré, où le jeune politicien campé par le joueur devrait gagner de l'influence auprès de quelques grandes figures historiques comme Jules César, Gnaeus Pompée, ou encore Octave, futur Empereur Auguste. Cette influence devant lui servir à atteindre son but ultime: devenir gouverneur de Rome. Grand Ages: Rome devrait aussi disposer d'un mode multijoueur. Rien d'aussi révolutionnaire que ce qui nous attend par exemple dans City Life XL, mais il sera néanmoins possible de jouer certaines cartes en mode coopératif ou sous forme d'affrontements. Enfin sachez que le système social binaire esclaves/hommes libres sur lequel se basait Imperium Romanum sera largement complexifié, et comportera une large gamme de catégories sociales, allant de l'esclave au patricien, mais on n'en sait guère plus pour le moment. Il ne reste plus qu'à cocher le mois de mars prochain pour vérifier si le soft saura faire germer en nous une envie frénétique de bâtir de futures ruines.

Savonfou



Cela s'annonce tout de même joli tout plein.



SEUL L'ÉLU POURRA PORTER L'ÉPÉE SACRÉE
LE 5 DÉCEMBRE PROCHAIN





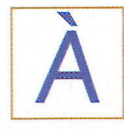
FIRE EMBLEM
Shadow Dragon

NINTENDO DS



>Genre : Œil pour Œil
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Radon Labs/Allemagne
>Sortie prévue : Début 2009

DRAKENSANG



À l'école, en seconde langue, j'aurais dû choisir l'allemand. Le problème, c'est que les sonorités de la langue de Goethe ont une légère tendance à m'agacer. Quelle erreur ! Parce que, voyez-vous, si j'avais maîtrisé la parlotte d'outre-Rhin, j'aurais déjà pu vous tester Drakensang en long, en large et en travers, vu qu'il est déjà sorti chez nos amis germains. C'est que, là-bas, l'univers de l'Œil Noir est à peu près aussi populaire que celui de Donjons & Dragons chez nous.



Les lumières dynamiques renforcent l'immersion.



Des endroits glauques et obscurs vous attendent.

Un univers créé en 1984, régulièrement mis à jour et comptant encore de nombreux amateurs. En France, le succès fut moindre, peut-être en raison de la confusion engendrée par l'édition du jeu dans la même collection que les fameux livres « dont vous êtes le héros ». Bref, l'Œil Noir, c'est un monde médiéval-fantastique somme toute très classique mais à l'identité forte, grâce à un bestiaire particulièrement riche et des scénarios bien écrits et détaillés. Néanmoins, les adaptations PC n'ont pas été franchement nombreuses, si l'on excepte la série des Realms of Arkania de Sir-Tech dont le dernier opus est sorti en 1997. Plus de 10 ans, c'est donc le temps qu'il aura fallu pour que de

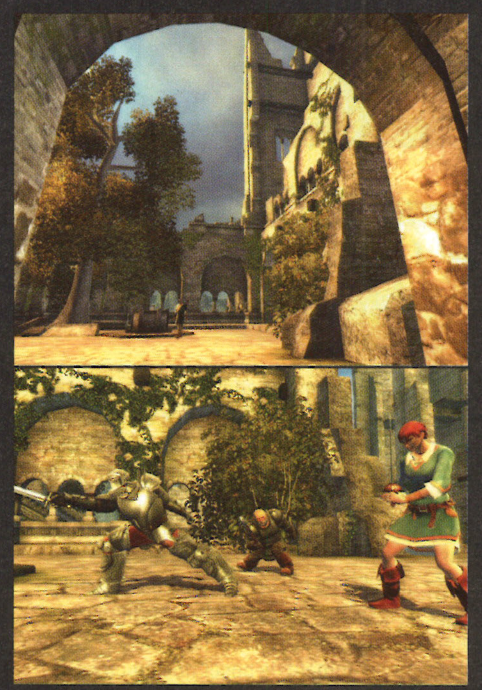


courageux développeurs se décident à nous replonger dans un royaume injustement méconnu.

Frère de sang

Autant vous le dire franchement et parce qu'en bon amateur de jeux de rôle, vous ne manquerez pas d'y penser, Drakensang a tout du Baldur's Gate en 3D. Une parenté complètement assumée par ses géniteurs dont les yeux brillent à chaque évocation du célèbre titre de Bioware. Et très franchement, tant mieux ! On a vu bien pire comme source d'inspiration. D'ailleurs, à partir du moment où vous êtes familier avec l'univers de nos Canadiens préférés, vous n'apprendrez pas grand-chose ici, tant les mécaniques de jeu sont similaires. Linéaire, le titre de Radon Labs l'est, c'est un fait, et c'est un choix. Bien sûr, quelques libertés seront tolérées comme la création de votre héros, dont vous pourrez définir la classe (guerrier, archer, voleur, mage…) et les caractéristiques principales. Au-delà de ça, vous serez bien vite amené à

Tout le design architectural du jeu est basé sur la culture européenne avec un fort penchant pour l'Allemagne, forcément.



En voilà un groupe de guerriers qui se la pètent !



Seul contre tous, il faut savoir malmener l'ennemi avec délicatesse.

tailler la route avec trois équipiers majeurs qui pourront se voir accompagnés, suivant le déroulement, par un personnage temporaire, et même un animal. Tout ça, c'est très bien, mais ça manque quand même un peu d'histoire. Patience, j'y viens.

Académie du neuf

La belle ville de Ferdok vit dans le calme et la sérénité, la bière coule à flots, les humains et les nains s'entendent comme larrons en foire jusqu'à ce que tout parte en vrille suite à une inquiétante série de meurtres. La peur au ventre, les habitants n'osent plus sortir, s'épient et cherchent des coupables. C'est à partir de là que vous intervenez, avec pour mission d'élucider tous les mystères du coin. Voilà pour la trame de base, un peu faiblarde mais qui devrait révéler tout son potentiel au fur et à mesure que l'on explore l'aire de jeu. Celle-ci est tout bonnement immense avec une superficie de plus 5000 km du nord au sud et 3000 d'est en ouest. Pour boucler l'aventure, les développeurs nous promettent une durée de vie 40 à 60 heures de jeu ! Une quête principale, de nombreuses quêtes annexes, là aussi, vous aurez affaire à du classique de chez classique. Il en va de même côté gameplay avec une interface à l'écran permettant de gérer les personnages, les raccourcis pour lancer des sorts et tutti quanti. Lorsque vous lancerez vos quatre personnages à l'assaut d'un dragon (et il y en aura un paquet) ou d'un groupe de guerriers, il suffira de les sélectionner à l'aide de la souris pour effectuer une attaque combinée.

De bons présages

On l'a vu, Drakensang n'invente strictement rien. Alors vous pourriez légitimement me demander ce qui pourrait vous pousser à vous y intéresser. Très simple, d'abord l'ambiance

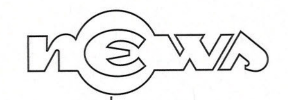


Un archer, un chevalier, des sorts à gogo, pas de doute, on est face à du grand classique.

générale dégage une agréable impression d'excellence, les musiques sont reposantes en temps de paix, s'agitent lors des combats, des animaux se promènent çà et là autour de vos personnages et la végétation luxuriante virevolte au gré du vent. Souris en main, vous pourrez, bien entendu, zoomer et dézoomer à volonté pour observer les détails au sol. Et vous constaterez que si les décors sont de toute beauté, les personnages manquent un peu d'expressions, de charisme et du petit truc « qui fait que » pour que l'on s'y attache vraiment. Sachez enfin que vous pourrez disposer d'une vraie maison afin d'y stocker vos objets ou y laisser vos amis pendant que vous vaquez à d'autres occupations. Du côté des mauvaises nouvelles, il ne sera pas possible de « modder » le jeu et quelques bugs (comme des personnages en train de léviter) subsistent encore. Il n'y aura pas de cycle jour/nuit dynamique, ceux-ci dépendant entièrement de l'avancée du scénario et le jeu se limitera à la marche à pied, aucune possibilité de nager ou de voler n'ayant été prévue. Mais trêve de ronchonnerie, malgré ses côtés très académiques, Drakensang dispose de sérieux atouts pour plaire aux amateurs. Et ça, c'est une vraie bonne nouvelle.

Yavin





Noyau mou

Si vous aviez jeté un œil au site web de Blizzard le 1er avril dernier, vous vous souvenez peut-être de leur drôle de poisson : The Molten Core (www.worldofwarcraft.com/moltencore). Il s'agissait d'une fausse adaptation d'un donjon sur Atari 2600, avec graphismes d'époque, et tout ce qui va bien. La blague vient de refaire surface grâce aux petits rigolos de chez Gamer's University qui ont décidé de réellement programmer le jeu. Le résultat est disponible sur leur site (www.gamersuniversity.com/?page_id=209), se joue à deux et est franchement drôle, pour peu que l'on soit capable de mourir de rire devant un pixel bleu. Ne me jugez pas, j'ai les déviances que je mérite.



Légende hère

Vous l'attendiez depuis des années, vous n'en pouviez plus d'impatience, vous vouliez de ses nouvelles… eh bien, ça y est, je suis heureux de vous l'apprendre : Legends of Dawn a été annoncé ! Les petits Croates de chez Provox Multimedia nous promettent un RPG médiéval dans des mondes énormes et tout ce qui va bien, le tout accompagné par un site web super-sexy (www.legendsofdawn.com). Ils fileront aussi aux moddeurs tout un tas d'outils sympas dès la sortie du jeu, histoire que ces derniers puissent le patcher à leur place. Pas cons, les mecs.

Boule de cristal et mauvaise foi

Annoncé il y a quelques semaines par son développeur 3000AD, All Aspect Warfare a tout du jeu d'action moche et ennuyeux. Oui, je sais, normalement on attend la version test avant de se prononcer mais, parfois, il faut savoir dire les choses clairement.





Hiver-nickel-aire

À peine sorti, Fallout 3 a déjà droit à trois packs additionnels qui sortiront respectivement en janvier, février et mars 2009. Si aucune annonce n'a été faite concernant leur prix, on peut déjà vous lâcher quelques infos sur le contenu. La première, « Opération Anchorage », vous plongera dans une simulation militaire destinée à vous faire revivre la libération de la ville éponyme alors qu'elle était encore aux mains de perfides communistes chinois. Dans « The Pitt », qui sortira donc un mois plus tard, on vous invitera à visiter une ville de pillards du côté de Pittsburgh. Dernier mais non des moindres, le pack « Broken Steel » continuera la quête principale en vous emmenant détruire tout ce qui reste de l'enclave dans le Wasteland. On attend impatiemment de poser nos mimines graisseuses dessus avant vous, pour bien vous mettre la haine.



Left 2 dead

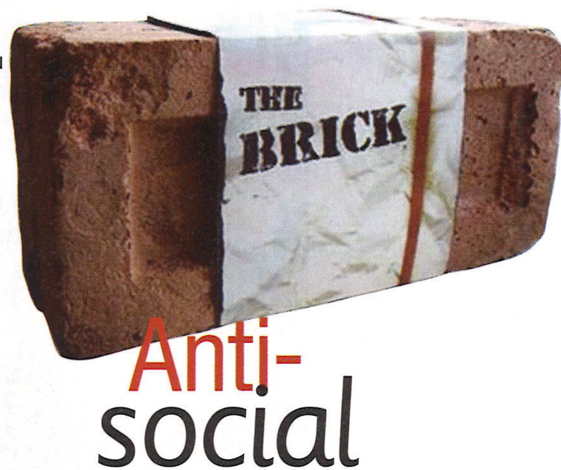
La Sigma Team, connue pour son fantastique jeu d'action Zombie Shooter, dont nous parlions en termes plus qu'élogieux dans notre hors-série l'été dernier, vient de rendre disponible la démo du second épisode de la saga sur leur site www.sigma-team.net et ça tourne sur n'importe quelle bécane. Alors filez le télécharger et plus vite que ça !



Le monde est ma maison



Alors qu'ils étaient dûment cuisinés par les petits gars de chez Eurogamer (www.eurogamer.net), les un peu plus grands gars de chez Relic (actuellement en train de travailler comme des bœufs sur Dawn of War 2) ont avoué qu'ils se mettraient bien à bosser sur le troisième volet de Homeworld, leur grande saga de RTS spatial. Excellente nouvelle donc, surtout lorsque Jonny Ebbert, le lead designer de Dawn of War 2, avoue à demi-mot que le jeu pourrait déjà être dans les tuyaux. Quand on lui demande si Homeworld 3 fait partie des projets actuellement en développement, ce dernier répond que « cette chance existe ». Excellente nouvelle donc, d'ici quelques années vous pourrez arrêter Sins of a Solar Empire.



Anti-social

Parfois, je dois avouer qu'il me prend de fortes envies de projeter des objets lourds sur mes contemporains. C'est dans ces moments-là que je suis heureux de faire intervenir la brique en mousse (www.mageekstore.com/315-la-brique.html). Capable de m'éviter de nombreuses années de prison, la brique en mousse ressemble comme deux gouttes d'eau à une vraie brique mais n'explosera pas le crâne de votre cible. Espérons que les militaires du monde entier vont se décider à utiliser, eux aussi, cet excellent concept.

Roulez jeunesse !



Le rider du mois s'appelle Aaron « Wheels » Fotheringham, est âgé de 16 ans, et vient de rentrer dans le Guinness Book des records en étant la première personne à avoir fait un backflip (ou salto arrière) en chaise roulante. Notre Steve Austin 2.0 s'est déclaré particulièrement fier de sa performance ! Celle-ci ne nous impressionne absolument pas étant donné que nous passons nos journées à faire la même chose avec nos chaises de bureau.



Terminator...

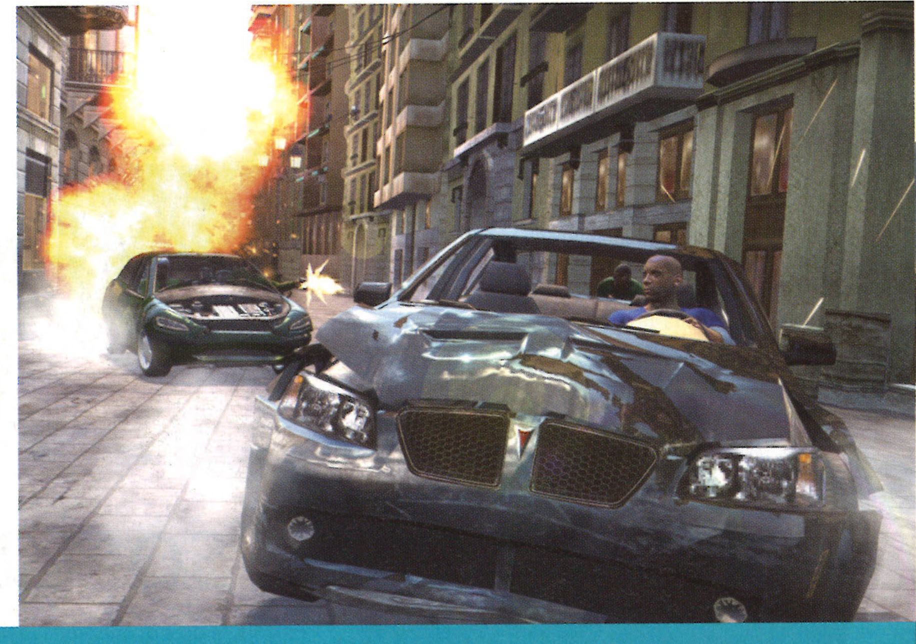
...vient rouler des mécaniques suite à l'annonce de Terminator Salvation, jeu tiré du film censé sortir en mai 2009. Ce sont les braves types de chez GRIN (Bionic Commando, Ghost Recon Advanced Warfighter) qui sont aux commandes. Il s'agira d'un jeu d'action à la troisième personne. Parce que les deux premières sont parties se manger une choucroute.



Robi.net

Pour une fois qu'on nous présente un gadget qui ne soit pas con comme la lune, nous relayons la nouvelle avec plaisir. Le robinet lumineux (www.mageekstore.com/310-robinet-lumineux-led.html) changera la couleur de votre eau selon qu'elle soit chaude ou froide. Bleu en temps normal, le liquide deviendra rouge si sa température dépasse les 32°. Et ne nous dites pas que c'est débile alors que vous l'avez déjà mis dans votre panier.







Meurs ! Maudit figurant !

>Genre : M'as-tu vu
>Éditeur : Midway
>Développeur : Tigon Studios/États-Unis & Midway Newcastle/Royaume-Uni
>Sortie prévue : 20 février 2009

WHEELMAN

Prévu pour accompagner le film homonyme qui tarde à voir le jour, Wheelman est une véritable construction mégalomane autour de la personnalité hypertrophiée de l'acteur Vin Diesel. À partir du moment où l'on sait que ce dernier est le fondateur de Tigon Studios, boîte spécialisée dans l'adaptation de films dans lesquels apparaissent Mark « Vin Diesel » Vincent, cela n'a rien d'étonnant. Craig Duncan, directeur du studio Midway Newcastle, nous explique : « Vin est un passionné de jeux et il voulait vraiment participer à fond à la conception. Au début, nous voulions donner vie à un héros plus sombre, mais Vin voulait véhiculer une image positive de lui. Alors nous en avons fait un policier sous couverture. Il voulait aussi que le côté action soit plus spectaculaire. » Le message a été entendu : sur les 15 à 20 heures que dure la trame principale (une trentaine de missions), Vin court sans s'arrêter, en véritable dieu vivant de l'action movie qu'il est. Nous avons droit à Vin qui fait exploser des containers entiers de bagnoles d'une seule balle bien ajustée dans le



On n'a pas lésiné sur la pyrotechnie.





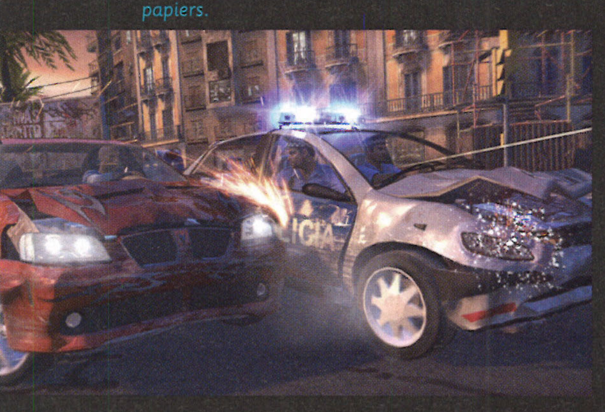
Le métro de Barcelone sera aussi entièrement modélisé et, paraît-il, complètement fonctionnel.

réservoir (deux, si c'est un camion), Vin aussi calme et inexpressif qu'un sanitaire qui envoie ad patres des cohortes de malheureux figurants. Vin qui se relève sans une égratignure après s'être fait écraser par un semi-remorque. Vin qui roule en marche arrière et en équilibre sur sa moto lancée à 180 à l'heure pour tirer sur ses poursuivants ou encore Vin qui affronte une rame entière de bandits jamaïcains armés d'AK-47. Bref, Vin champion au sang-froid comme la banquise, indestructible, inoxydable, inébranlable, rhaaaa, mais Vin quoi !

PAF ! Merci de votre coopération

Parlons un petit peu du pitch du jeu : Milo Burik est un super-agent de la CIA chargé de déjouer une arnaque monumentale. Comme la machine à calculer n'est pas son fort, sa méthode consiste à infiltrer le milieu mafieux barcelonais. Il devient un Wheelman, un « volant à louer » auquel les malhonnêtes gens font appel quand il s'agit de se rendre d'un point A à un point B, en trombe et sous une pluie de balles. Prêt à tout pour accomplir sa mission, Vin va donc rouler à tombeau ouvert dans les ruelles de la cité catalane, enfoncer des barrages de police, sauter depuis sa voiture en marche sur une moto dont il jette l'innocent propriétaire la tête la première sur l'asphalte, et cela sans ralentir une seule seconde. Si vous ne comprenez pas sa démarche pour rester discret, c'est normal, vous n'êtes pas un agent en mission. Tiens, Yavin me fait signe que j'ai déjà explosé mon quota mensuel de vannes faciles. Recentrons-nous sur le jeu ! Wheelman sera tout entier axé autour du concept de « film hollywoodien interactif », toujours selon Craig Duncan : « nous nous sommes inspirés de Grand Theft Auto et de Need For Speed, mais nous avons voulu faire quelque chose de plus spectaculaire et de plus rapide ». Ce jeu de caisse sera donc un poil dirigiste et ponctué de passages obligés qui cognent sec, côté spectacle. Pour donner un exemple sans trop en dévoiler, le didacticiel du jeu s'achève par un carambolage monstre entre deux poids lourds, dont un camion-citerne qui explose. Le joueur doit alors zigzaguer entre les flammes pour finalement faire décoller sa voiture via une rampe improvisée afin d'échapper aux forces de l'ordre. Lors de ce genre de scène ou bien lorsque l'on réussit une action un peu spectaculaire comme envoyer une voiture de police dans un mur, on nous gratifiera d'une vue cinématique qui donnera encore un peu plus de rythme aux poursuites.

Soyez raisonnable, Monsieur, et montrez-moi vos papiers.

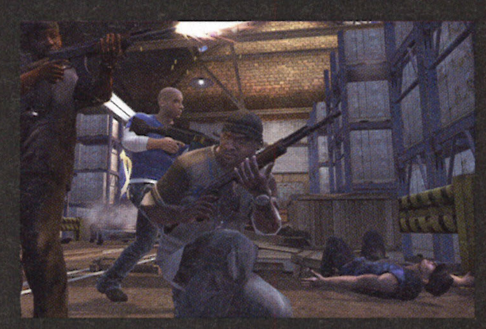


Trop faste et trop furieux

Outre les 31 missions de l'histoire principale, un peu plus d'une centaine de missions annexes réparties en six catégories (course urbaine, assassinat, transport de marchandises douteuses en temps limité, taxi…) sont prévues. Ce seront les seuls moments pendant lesquels nous pourrons flâner dans la ville sans être dirigés vers le prochain objectif. Les joutes en voiture sont du genre rapide et furieux, on n'a pas le temps de s'ennuyer, ni de trop réfléchir d'ailleurs. Le comportement des caisses se montre résolument arcade, ce qui vaut mieux, vu les prouesses que l'on nous demande de réaliser. Et si les premières présentations du jeu avaient provoqué des cris d'horreur chez les journalistes, il semblerait que la réalisation soit désormais beaucoup plus propre. Les 200 km² d'artères, d'axes autoroutiers et de ruelles étroites semblent crédibles, et nous y sèmerons la terreur avec plaisir, « nous avons même eu droit à une protestation officielle de la Mairie de Barcelone », précise Craig Duncan. La ville est, en outre, arpentée par de nombreux véhicules et piétons. Les animations laissent pour le moment à désirer, on peut même dire que les réactions face aux cabrioles de Vin sont quasi inexistantes même pour des Espagnols (ils ne lui demandent même pas d'autographe lorsqu'il les expulse de leur voiture à coups de pied), ce qui n'est au fond pas si grave, il reste encore un peu de temps aux développeurs pour rendre tout cela plus vivant.

Savonfou

Sauf lors des ralentis que l'on pourra déclencher, Vin ciblera automatiquement les assaillants.



Vin pourra remplir des missions pour trois gangs différents, qui le traiteront différemment en fonction des contrats qu'il aura accomplis pour les uns et les autres.





Un univers oppressant et plutôt classieux.



>Genre : Référentiel
>Éditeur : Steam
>Développeur : Streumon Studios/France
>Sortie : Début 2009

E.Y.E.



Nous mangeons beaucoup de pâtes. Voilà comment les développeurs français de E.Y.E. nous résument le développement de leur projet. Une petite dizaine de gars surmotivés, au turbin depuis quelques années sur une aventure plus qu'ambitieuse. Mais avant d'aller plus loin, laissez-moi vous raconter comment ces deux pages ont vu le jour. Un téléphone qui sonne, un développeur au bout du fil, celui-ci nous propose de passer à la rédac afin de présenter son nouveau jeu, « un FPS/RPG dans un monde futuriste », nous dit-il sur un ton timide. Eh bien, soit ! Quelques jours plus tard, ils sont deux à se pointer dans nos locaux, prêts à nous montrer cet intrigant E.Y.E. Le jeu se lance et Christophe Longuépée (chef de projet) nous explique : « E.Y.E. est une adaptation d'un jeu de rôle papier que nous avons mis au point il y a quelques années », avant d'enchaîner, « nous nous sommes inspirés d'univers que nous adorons, comme Blade Runner ou Ghost in

La plupart des rencontres seront hostiles.



Bonjour, Monsieur, je vous ai beaucoup aimé dans Ghost in the Shell.

Certaines créatures risquent d'en effrayer plus d'un.

the Shell ». Rapidement, nous découvrons également que les bougres vouent un sérieux culte à un certain… Deus Ex. De bien belles références, mais qui ne suffisent évidemment pas à faire un bon jeu.

De la bonne moquette

Nous sommes dans le futur, la guerre fait rage entre la Fédération (une alliance de plusieurs mondes) et la force… métastreumonique. Essayez de ne pas rire, que je puisse continuer dans de bonnes conditions. Vous incarnerez un espion infiltré au sein de E.Y.E., groupe de moines guerriers d'élite qui auraient pu vivre une vie simple s'ils s'étaient contentés de fabriquer du fromage de chèvre au lieu de se diviser en deux factions rivales. À vous d'épier leurs agissements à travers un mix de FPS et de RPG. Votre aventure sera parsemée de combats, complots et trahisons en tout genre. Pour vous aider à progresser, vous aurez droit à dix compétences, quatorze implants et une bonne trentaine d'armes. Courir plus vite, sauter plus haut, être plus précis lors des tirs ou ralentir le temps font partie des nombreuses petites choses possibles au fur et à mesure que l'on évolue dans l'angoissant univers de E.Y.E. Un jeu de rôle voulu par ses créateurs comme « bien plus basé sur les skills du joueur que sur un système d'attribution de points de compétence ». Paradoxalement, le titre devrait, malgré tout, permettre aux joueurs novices d'avancer sans trop de difficulté.

Le choix des armes

Responsable du mod Syndicate Black Ops pour Half-Life, Streumon Studios possède déjà une certaine expérience du développement. C'est donc tout naturellement qu'il a décidé de créer son jeu à partir du Source, le moteur de Half-Life 2. Une fois la partie lancée, les premiers pas effectués, je suis assez bluffé par le travail accompli. L'univers est sombre, glauque, blindé de néons clignotants et j'ai un peu l'impression d'évoluer dans le film culte de Ridley Scott. Le travail effectué semble assez colossal et même s'il est impensable de comparer E.Y.E. à un des derniers titres à la mode (Fallout 3, par exemple), la maîtrise du Source Engine fait plaisir à voir et force le respect. D'autant que les développeurs nous promettent différentes approches possibles suivant les situations. Ces manières de les aborder sont directement liées à la volonté des développeurs de ne pas frustrer le joueur. Ainsi, si le joueur échoue dans une mission d'infiltration, au lieu d'être sanctionné par un fatidique Game Over, les événements s'adaptent en changeant le cours de l'histoire. De la même manière, la mort est rarement sanctionnée, vu qu'il sera possible de revenir à la vie grâce à un module de résurrection. Mais à quel prix ?

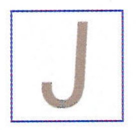
Demande d'asile

La psychologie joue un rôle important et se traduit par un système de balance mentale déterminant l'équilibre du joueur. Par exemple, lors de la mort d'un coéquipier (oui, il sera possible de jouer en coop) ou après l'utilisation de la résurrection, le joueur risque d'être confronté à un état de folie. Cela va de l'inhibition qui empêche de tirer à la paralysie, en passant par des hallucinations, et j'en passe. Côté I.A., celle-ci dispose de plusieurs tactiques et se permettra d'effectuer des prises en tenaille, des contournements et autres embuscades. Plus fort, les PNJ vivent leur petite vie indépendamment de celle du joueur et peuvent se retrouver à se flinguer les uns les autres entre factions rivales ! Évidemment, les dégâts sont localisés et ce, sur 7 zones d'impact. Quant aux niveaux, immenses, ils demanderont 1 à 2 heures pour être parcourus de bout en bout mais, toujours dans un souci d'éviter la frustration, un système de sauvegarde automatique (toutes les 3 minutes) a été intégré au jeu. Bref, de ce que nous avons pu en voir sur un niveau, le gameplay tient la route et nous vous reparlerons de E.Y.E. dès le prochain numéro. Soyez au rendez-vous.

Yavin

Les amateurs de RPG seront aux anges.





Jusqu'à son édition 2003-2004, la franchise Championship Manager, appelée L'Entraîneur dans notre douce France, a toujours été synonyme de nuits blanches pour les fans de gestion footballistique. À l'époque, c'est Sports Interactive qui s'en occupait. Mais les aléas de la vie ont fait que, un jour, entre le studio de Miles Jacobson et l'éditeur Eidos, il y a eu une rupture, une cassure, un divorce. Sports Interactive a pris ses valoches, son précieux code, et s'en est allé développer l'excellent Football Manager pour le compte de Sega. Quant à L'Entraîneur, orphelin de ses parents biologiques, il ne lui restait plus qu'un nom. Et ce sont les petits gars de Beautiful Studios qui sont allés au charbon. Avec un certain courage, puisque chacune des versions dont ils se sont occupés a eu droit à un lynchage sur la place publique. Mais pour L'Entraîneur 2009, ils ont eu plus de temps pour bosser. Ils reviennent, et pas pour faire de la figuration.

Le moteur 3D du jeu, dans lequel chaque athlète dispose de 500 animations, devra se montrer aussi cohérent qu'agréable à l'œil...





Nouvelle tactique

Prise en charge par le très sympathique Roy Meredith (un ancien d'Electronic Arts), la production de ce volet semble sur la bonne voie. Du moins on peut le supposer lorsque l'homme en question nous fait une démonstration des points clefs du soft, qui mise sur un équilibre parfait entre profondeur et accessibilité. Premier exemple d'un vrai travail de fond : l'interface. On la croit inchangée, et pourtant elle dévoile des onglets incroyablement pratiques pour accéder aux données de son club. Même système pour les mails ou les news, que l'on peut trier au gré de nos envies et qui, grâce à un moteur d'association de mots, ne devrait jamais laisser apparaître les mêmes constructions de phrases pour un événement générique (blessure, transfert, etc.).

>Genre : West coach
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Beautiful Games/Grande-Bretagne
>Date de sortie : Avril 2009

L'ENTRAÎNEUR 2009





Pour les news, le jeu fait appel au rêve de n'importe quel journaliste : un générateur de phrases bateau.

Concernant les questions tactiques et stratégiques, on se retrouve avec davantage d'options individuelles et collectives, des instructions à appliquer suivant que l'équipe se trouve en phase offensive ou défensive, avec le ballon ou non. Pour mieux évaluer son effectif, l'entraînement a, comme dans la réalité, un rôle très important. L'impact de vos choix et les conséquences possibles sur vos joueurs sont représentés par un petit graphique permettant d'ajuster en fonction des forces et faiblesses de chacun. Quant aux matchs, ils seront affichés en 3D par un moteur propriétaire, Contrairement à ceux des concurrents, celui-ci entièrement à chacune de vos décisions. Pour un résultat « non scripté mais émergent », selon les mots du producteur. De ça, et du système de « scouting » encore tenu secret mais annoncé comme très innovant, on ne pourra juger que lorsqu'on aura le droit d'y jouer. Bien vite, on l'espère.

Plume



La navigation entre les menus a été rendue plus facile et les possibilités tactiques sont plus riches.



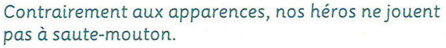
>Genre : Coup de gueule
>Éditeur : Capcom
>Développeur : Capcom/Japon
>Sortie : 2009

STREET FIGHTER IV



Dynamique, rapide, percutant, Street Fighter, quoi.

Souvent décriée, jamais égalée, la série Street Fighter est depuis bien longtemps passée du rang de culte à celui de véritable divinité. Adulée par des millions de fidèles, haïe par une ribambelle d'esprits chagrins, sa grande force résidait dans une étonnante capacité à ne laisser personne insensible. Un statut qui n'aurait probablement jamais été obtenu sans la sortie, en 1991, de l'incroyable Street Fighter 2.
À l'époque, les joueurs s'amusaient encore d'un rien : douze combattants, autant de décors, deux ou trois coups spéciaux par personnage, et le jeu était fait. Suite au succès monstrueux rencontré par cet épisode au gameplay frôlant la perfection, les équipes de Capcom n'ont eu de cesse de réitérer l'exploit. En vain, les nouveautés apportées aux opus suivants ayant une fâcheuse tendance à viser les joueurs aguerris quand l'essence même du titre se trouvait dans son extrême facilité d'accès. Mais quand le développeur nous annonce une suite directe, 16 ans plus tard, nous ne pouvons qu'y prêter la plus grande attention. Après un coma de plusieurs années, il est temps pour le roi des rois de sortir de sa léthargie.



Contrairement aux apparences, nos héros ne jouent pas à saute-mouton.

Foule sentimentale

Quand on regarde la liste des persos jouables, difficile de ne pas être ému ! Ryu, Ken, Chun-Li, Guile et les autres répondent tous présents. En complément de nos douze salopards préférés, Capcom en ajoute quatre supplémentaires : Abel, Rufus, El Fuerte, et Crimson Viper. Chacun a bien évidemment sa petite histoire et sa propre manière de combattre. D'autres s'inviteront à la fête, comme les redoutables Sundin et Lucky, euh, Cammy et Fei Long (eux aussi issus d'anciens opus) et nous devrions encore avoir droit à d'autres surprises. Pour ne rien gâcher, les artistes de Capcom ont travaillé d'arrache-pied afin de proposer une expérience visuelle hors norme. Les couleurs utilisées, d'une extravagance rare, contribuent à façonner un fantastique aspect cartoon, véritable marque de fabrique des anciens épisodes. Le passage à la 3D vous fait peur ? Aucun souci de ce côté-là non plus vu que les rixes se pratiquent toujours sur un seul plan. Seule la caméra se permet de temps à autre un petit travelling histoire de dynamiser le combat. Tous les ingrédients semblent donc réunis pour nous servir un plat des plus exquis. Et avec un tel cuistot aux fourneaux, il est fort probable que nous recevions une préparation digne d'un trois étoiles.

Yavin

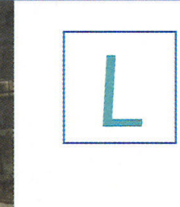


Des graphismes démentiels qui promettent une ambiance de folie.

La balle courbée. Mais qui a eu cette idée de malade ?

>Genre : Max Pain à la Russe
>Éditeur : Warner Bros. Interactive Entertainment
>Développeur : GRIN Barcelone/Espagne
>Sortie : Avril 2009

WANTED WEAPONS OF FATE



Les fans de cinéma hollywoodien l'auront deviné, Wanted : Weapons of Fate est l'adaptation du film de Brad Mirman, dans lequel Johnny Hallyday, Renaud et Gérard Depardieu jouent des petites frappes parisiennes traversant l'Atlantique pour la gloire, le pognon et les disques de platine. Et quoi de mieux qu'un bon petit TPS bien nerveux pour incarner, pour la première fois dans un jeu vidéo, Johnny Hallyday ?

« File-moi ta veste ou je bute ton pote, la mienne est trop petite ! »

Allumez le feu

Ben quoi ? J'aurais trouvé ça drôle moi, incarner un Johnny tout feu tout flamme à filer des gros coups de gratte sur la ganache de fans hystéros en criant « Opticccc 2000leeeuuu ». Ouais, bon, dans la vérité vraie, Wanted : WoF est tiré de l'œuvre cinématographique du « sensationnel » – qu'ils disent chez Warner – réalisateur russe Timur Bekmambetov, sorti dans deux salles et demie en France il y a quelques mois. Tiré, et non



pas adapté, puisque l'œuvre de GRIN prolonge l'histoire racontée dans le film. Je vous passe le pitch dans son intégralité – qui tient néanmoins sur un ticket de métro – mais sachez que ça parle de gentils, de méchants et de sectes. Pas bien les sectes ! Mais vous me direz, pas besoin de plus pour faire un bon TPS. Alors, sans trop savoir pourquoi, vous enfilerez tour à tour la superbe combinaison en latex de Cross puis la veste en cuir moulée de chez moulée de Wesley. Et puis, vous tirerez sur tout ce qui bouge, parce que de toute façon ce sont tous des salauds !

Sang pour sang

Pour se démarquer de l'âpre concurrence, les géniteurs de G.R.A.W. 1 et 2 ont naturellement pensé à quelques nouvelles « features », comme on dit aux States, avec en tête d'affiche la capacité de « courber ses balles » pour atteindre les ennemis à couvert. Une bonne idée qui ne cassera pas trois pattes à un canard mais bon, euh, ouais, bon, euh, l'idée est pas trop mauvaise quoi. Pour le reste, Wanted oscille entre du Max Payne et du Gears of War, avec la nécessité absolue d'avancer à couvert et d'utiliser le décor pour se faciliter la tâche. Dans le niveau à bord d'un avion de trois bornes par exemple, notre héros pourra détruire les issues de secours pour aspirer et éliminer les sales types. Et parce qu'ils pensent aussi à votre voisin qui se croit bon depuis qu'il fragge sur 360, les Barcelonais ont intégré le désormais éculé « bullet time », histoire de ralentir un peu l'agressivité des assaillants. Côté réalisation enfin, hormis un character design assez douteux, c'est du propre, à défaut d'en mettre plein les rétines.
Bref, un soft sympathique en perspective, vite terminé, vite oublié mais fun et sans prise de tête. Sortie prévue en avril de la nouvelle année, car il faut quand même qu'on digère le gros nanar qu'était le film avant de pouvoir apprécier le jeu.

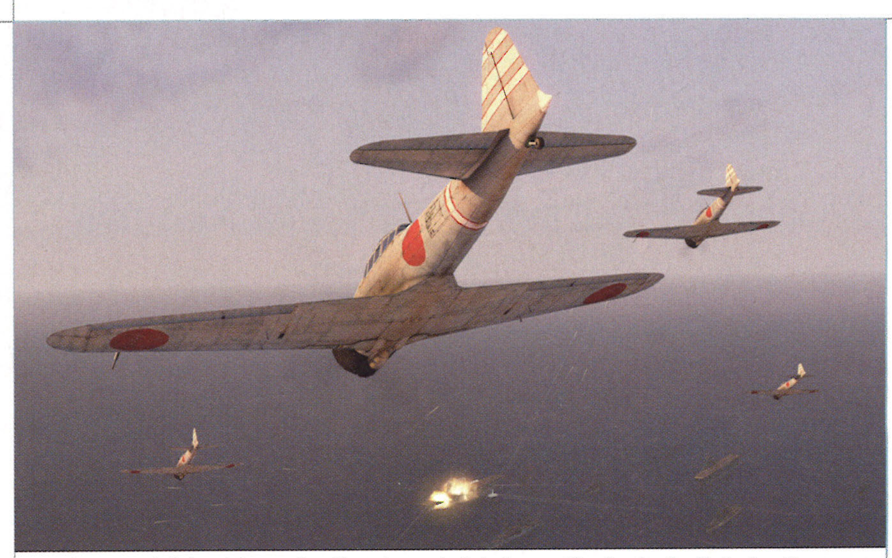
Sundin



BATTLESTATIONS PACIFIC

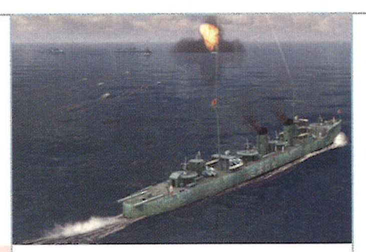
GENRE
De l'airr fraisss, viteee !
ÉDITEUR
Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR
Eidos Hongrie/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Printemps 2009

J'ai le bide retourné. Un peu la nausée aussi. Et Battlestations : Pacific y est pour beaucoup. Je m'excuse auprès des développeurs pour cette entrée en matière un peu... abrupte, mais c'est bien la première chose qui me vient à l'esprit quand je repense à mon premier contact avec le nouveau jeu des messieurs d'Eidos. Non pas que leur titre soit terriblement mauvais, pas du tout, mais enchaîner loopings et piqués croisés tout en essayant de shooter des petits points improbables à l'horizon procure chez moi une sensation... hum... désagréable.


La séquence où j'ai pu jouer au kamikaze japonais fut sûrement la plus facile. Il s'agissait simplement de foncer dans les navires américains, sans réfléchir.

Même recette, mêmes effets

Si j'ai pris autant de lignes pour vous relater cette expérience traumatisante, c'est également parce que le petit dernier d'Eidos Hongrie est une copie presque conforme de son aîné, Battlestations : Midway, sorti pas plus tard que l'an dernier et auréolé d'un bon 7 chez nous (n° 191). Je rappelle le concept pour ceux qui n'ont pas le mal des transports : Battlestations est un mélange de combats aériens et maritimes en pleine Seconde Guerre mondiale, à mi-chemin entre l'action « arcade » et la stratégie « douce ». Oui, sortie sur console oblige, la stratégie se résume à de petites choses : attaquer du bon côté, gérer son altitude aux manettes d'un zinc ou utiliser les armes (artillerie, torpilles, mitrailleuses...) les plus adaptées à la situation et à l'ennemi. La prise en main, à bord d'un avion de chasse ou d'un navire de guerre, est donc des plus aisées... pour peu que l'on ne soit pas atteint de nausées bien entendu. Malheureusement, le nouveau Battlestations a aussi récupéré les tares de son ascendant : un rythme très mollasson et un moteur graphique daté, offrant des environnements (le ciel, le Pacifique et une île, parfois) et des modélisations vieillottes. Pour les batailles épiques, faudra repasser.



Un bel effort

Si on peut légitimement douter du potentiel séduction de Battlestations : Pacific, on est bien obligé de noter que nos amis hongrois ont produit un bel effort sur le contenu, beaucoup, beaucoup plus grassouillet que sur Midway. Les fans du premier opus seront ravis d'apprendre que le solo sera composé de deux campagnes pour un total de 28 missions, réparties entre les épopées US (qui reprend là où la précédente s'était arrêtée) et nippones (où l'on pourra « refaire » l'Histoire après la bataille de Pearl Harbor). Côté multi, même credo : avec la huitaine de cartes disponibles sur la demi-douzaine de modes variés, les aficionados auront de quoi faire.
Sortie prévue au printe... arg... fau... que... j... vo.us... laiss... ma... lad...

Sundin



Contrôler un navire de guerre demande microgestion et coup d'œil, puisqu'il faut rapidement alterner entre les différentes armes pour décaniller tout ce qui rentre dans son champ de vision.





Ne vous fiez pas aux horribles bouts de bois qui volent partout sur ce visuel, les graphismes se sont bien améliorés depuis.



T'as joué, t'as perdu, au suivant !

GENRE
La guerre entre gentlemen
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
The Creative Assembly/ Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
6 février 2009

EMPIRE TOTAL WAR

Nul à la rédaction n'ignore mon impatience de voir arriver Empire Total War, dernier avatar d'une série qui m'a donné parmi mes plus belles joies vidéoludiques de ces huit dernières années. Ils savaient que m'envoyer dans les locaux de The Creative Assembly était pour moi aussi jouissif que de rester coincé dans un ascenseur avec madame Lucky. Seulement voilà, je suis revenu du pays de la sauce à menthe et de la bière tiède avec un gros doute. Je doute, car Empire Total War pourrait finalement ne pas être si génial



que ça. Je doute, car tel le chrétien fondamentaliste face à un fossile de diplodocus, ma foi a été secouée par cette première prise de contact. Je doute enfin car au-delà du malaise que l'on peut éprouver face à la nouveauté, et Empire Total War en compte un certain nombre, cette après-midi de batailles m'a laissé entrevoir quelques faiblesses bien réelles et bien gênantes.

Un Savonfou à la mer !

La journée avait pourtant bien débuté, par un engagement naval sur une mer d'huile splendide. La partie de démonstration opposa deux flottilles de cinq bateaux : un navire de 1er rang (120 canons), deux de 3e rang (74 canons) et deux de 6e rang (20 canons). Très attendues par les fans, les batailles navales seront à la hauteur de leurs promesses. Si le nombre de paramètres à gérer promet une complexité stratégique de bon aloi, les raccourcis sont suffisamment nombreux pour permettre un apprentissage en douceur ; il est tout à fait possible de ne pas se prendre la tête en donnant l'ordre à un navire d'en attaquer un autre, et en laissant son I.A. diriger la manœuvre. Une fois les fondamentaux acquis, le joueur prendra la main sur la direction du bateau ou sur le type de munitions employées. Il ordonnera même le rechargement et la mise à feu des canons de sabord, ce qui requiert pas mal de micromanagement. L'ensemble reste très intuitif, les combats sont rythmés, lisibles et visuellement



Le rôle de la cavalerie sera bien moins important que dans les précédents opus.

à tomber par terre ; les voiles se déploient et claquent sous les coups de boulets à chaînes, les équipages sont magnifiquement animés et on distingue nettement les dommages causés à la coque et la mature. Autant vous dire qu'il me tarde de voir ce que cela donnera sur une mer démontée ou avec une vingtaine de bâtiments de part et d'autre.

Retour sur Terre

Ensuite est venu le temps de tâter un peu de la partie terrestre du soft, et là tout a basculé. S'il est vrai qu'Empire Total War permet désormais de commander jusqu'à 10 000 bonshommes (soit 20 000 soldats à l'écran face à une armée de même taille), s'il est vrai aussi que le nouveau moteur permet d'afficher de superbes scènes et d'intégrer des éléments climatiques (la canicule épuise les hommes, la pluie mouille la poudre), il n'en demeure pas moins que la prise de main est pour l'instant atroce. La caméra est très dure à manier, et la sélection d'unités relève de l'aléatoire. En l'état, l'action est très lente, mais sans doute cela est-il une conséquence de l'époque couverte par le jeu. Fini en effet les charges de cavalerie brutales, les troupes seront désormais de vastes régiments disciplinés, lents à réagir (sigh), à se positionner et à ouvrir le feu. En outre, l'artillerie, qui joue à présent un rôle prépondérant, est une plaie de logistique. Pour faire bouger une batterie, il faut accrocher les attelages, déplacer le tout, décrocher puis pointer les canons après avoir indiqué le type de boulet. Ajoutez à cela le fait que les servants sont susceptibles d'abandonner leurs pièces si on leur ordonne de se déplacer sans avoir au préalable raccroché les attelages et vous aurez de belles prises de tête en perspective ! Autre absurdité : les artilleurs ouvrent le feu même si la cible est trop loin, on peut donc se retrouver dans la situation grossière de voir ses boulets pleuvoir à répétition sur ses propres troupes, qui n'en demandaient pas tant pour se faire réformer.

Ma Guerre n'est pas finie

Évidemment, je me garderais de commander trop tôt des chrysanthèmes pour fleurir la tombe de ce jeu. Comme je l'ai dit au début du texte, je ne crains pas que le jeu soit mauvais, je m'inquiète juste qu'il ne soit pas aussi génial que le reste de la série. Plus précisément, je crains surtout que le virage au niveau du gameplay soit mal négocié. Autres points positifs, les graphismes d'une finesse époustouflante ou encore l'évolution des phases stratégiques qui va selon moi dans le bon sens. Il y aura plus de factions, de territoires et de types d'installations. Toutes les constructions d'un même territoire ne seront plus centralisées dans sa capitale, et un joueur qui se retranche dans cette dernière ne pourra pas les défendre. Il assistera donc impuissant aux saccages de l'envahisseur. Avec ce système, plus question de faire son Vauban de Prisunic, il faudra sortir de son trou pour défendre la mère patrie et la patrie de sa mère. Je pourrais également vous parler des heures durant du nouveau système de contrôle des routes commerciales bien plus cohérent qu'avant, des agents et des personnages historiques qui viennent enrichir la phase stratégique, mais je pense que vous avez saisi le potentiel du titre. Si les lourdeurs et l'I.A. des unités lors des combats terrestres sont sévèrement corrigées, alors un nouveau Megastar ornera peut-être ces pages, sinon… la larme à l'œil, je referai le maillot des développeurs au taille-haie électrique.

Savonfou

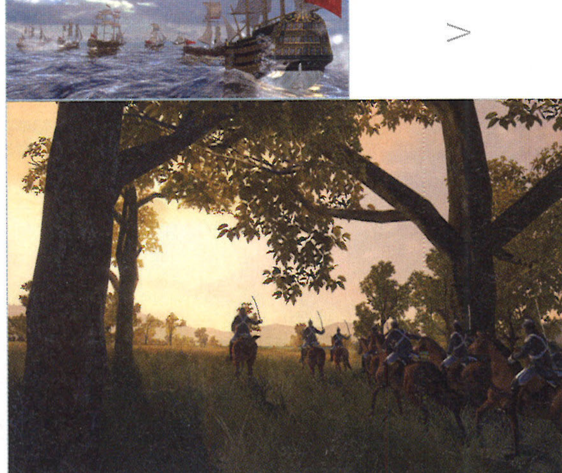


La diplomatie sera beaucoup plus fine, un allié ne s'engagera dans la guerre à vos côtés que s'il a un réel intérêt à le faire.



Eh oui, ça en fait du monde.





6 QUESTIONS SUR STARCRAFT II

À l'aube d'une nouvelle année qui sera sans aucun doute marquée par la sortie de StarCraft II, nous avons décidé de faire le point, à travers six questions brûlantes.

PAR SUNDIN

1 StarCraft II est-il une « reskin » de StarCraft ?



On ne connaît pas encore la configuration requise pour StarCraft II, mais que c'est beau !

NON. Mais, à première vue, on pourrait le croire. Quelques unités inédites, quelques nouvelles technologies et des graphismes remis au goût du jour, tout ça sent bon la pompe à fric... euh... le « remake » sans saveur. Erreur ! Pour un jeu porté vers la compétition comme StarCraft II, il faut bien comprendre que distiller la moindre nouvelle unité peut avoir des conséquences considérables sur les tactiques du moment, et donner un boulot dantesque à Blizzard pour (ré)équilibrer son titre ! Trois nouveautés, entre beaucoup d'autres, qui promettent de gros changements :

1) La nouvelle capacité du Zélote – une des unités centrales chez les Protoss – qui peut maintenant attaquer à distance.

2) Les Faucheurs Terrans et les Colosses Protoss, capables de franchir les terrains les plus accidentés, vont forcer les joueurs à revoir leur perception de l'environnement.

3) Le Réacteur, une technologie Terran qui permet de produire deux Marines simultanément (mais bloque l'accès à d'autres unités) élargira un peu plus encore la souplesse tactique de la bande à Raynor. Et cætera, et cætera...



2 Dawn of War II peut-il faire de l'ombre à StarCraft II ?

NON. Si sur le plan des qualités intrinsèques, Dawn of War II rivalise sans doute avec son concurrent, il en va bien autrement au niveau de la réputation, de la



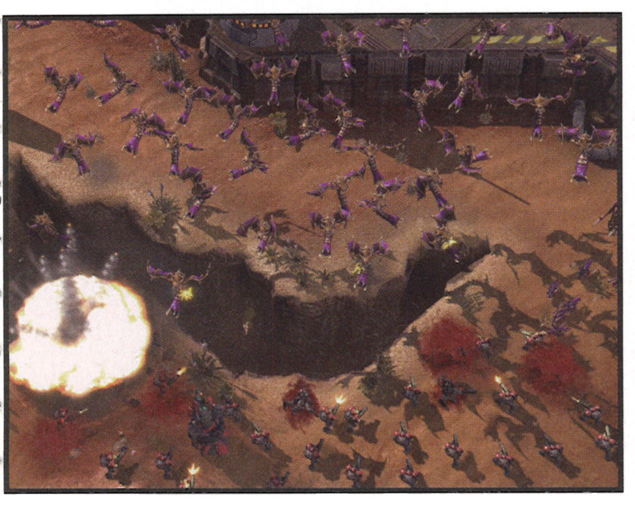


De même que les Terrans, les Protoss disposeront d'une unité capable de franchir les terrains les plus inaccessibles en la personne du Colosse.

ferveur et des attentes que suscite StarCraft II. Rajoutons à cela la puissance médiatique de Blizzard et sa place quasi assurée sur la scène électronique pour réduire son adversaire à peau de chagrin. Dawn of War II – ceux qui ont lu mon reportage à son sujet, le mois dernier, sont au courant – dispose néanmoins de sérieux atouts pour devenir un excellent numéro 2 : un univers immensément riche, celui de Warhammer 40 000, un graphisme tape-à-l'œil et un gameplay d'une rare nervosité. Et même si StarCraft II part avec une belle longueur d'avance, Mark Noseworthy, le producteur de Dawn of War II ne désespère pas et assure que tout sera mis en œuvre pour exister « avec un effort et un suivi constants sur le balancement des races, un dialogue permanent avec la communauté, et des nouveaux services, cartes et contenus proposés régulièrement ».



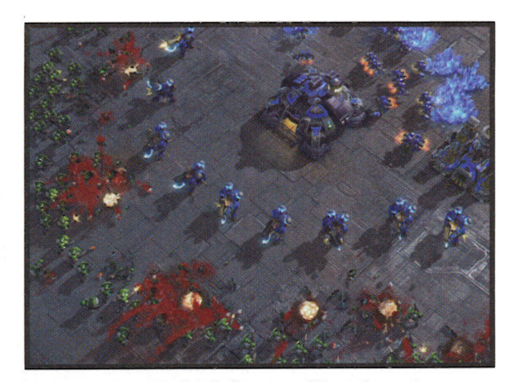
Surfaces désertiques, lunaires, verdoyantes ou métalliques, les environnements promettent une belle variété.





L3 StarCraft II signe-t-il la mort de Warcraft III ?

Oui, mais. Warcraft III est encore très populaire en Chine et jouit comme StarCraft II d'une très bonne image auprès des joueurs – occasionnels ou avertis – et des organisateurs de LAN et de tournois. Avec Brood War d'ailleurs, il est à ce jour le titre le plus joué en multi. Que va-t-il donc se passer à la sortie de StarCraft II ? Si on ne doute pas du destin des joueurs de StarCraft, qui passeront sans aucun doute sur StarCraft II, le devenir des aficionados de Warcraft III est plus incertain. Christophe Laporte alias « Wolf », triple champion de France de la discipline, estime que StarCraft II prendra tôt ou tard la place de Warcraft III. Car il précise : « Tout comme la plupart des joueurs de Warcraft II se sont mis à StarCraft, les joueurs de Warcraft III se mettront à StarCraft II. Il y aura néanmoins, comme partout, des joueurs qui n'accrocheront pas ». Matthieu Dallon, le président de Games-Services, pense pour sa part que rien n'est encore joué : « StarCraft II remplacera Warcraft III dans l'ESWC, si :
1) Blizzard nous le permet, et si
2) les grands champions migrent vers StarCraft II.
Mais nous n'aurons certainement pas la capacité de soutenir les deux titres en parallèle ». La lutte entre les deux frères ennemis promet d'être passionnante !



C'est ce qu'on appelle être le dos au mur ! Au vu des captures d'écran diffusées, tout porte à croire que StarCraft II sera encore plus nerveux que StarCraft.





StarCraft II, le jeu qui va vous réconcilier avec les couleurs !

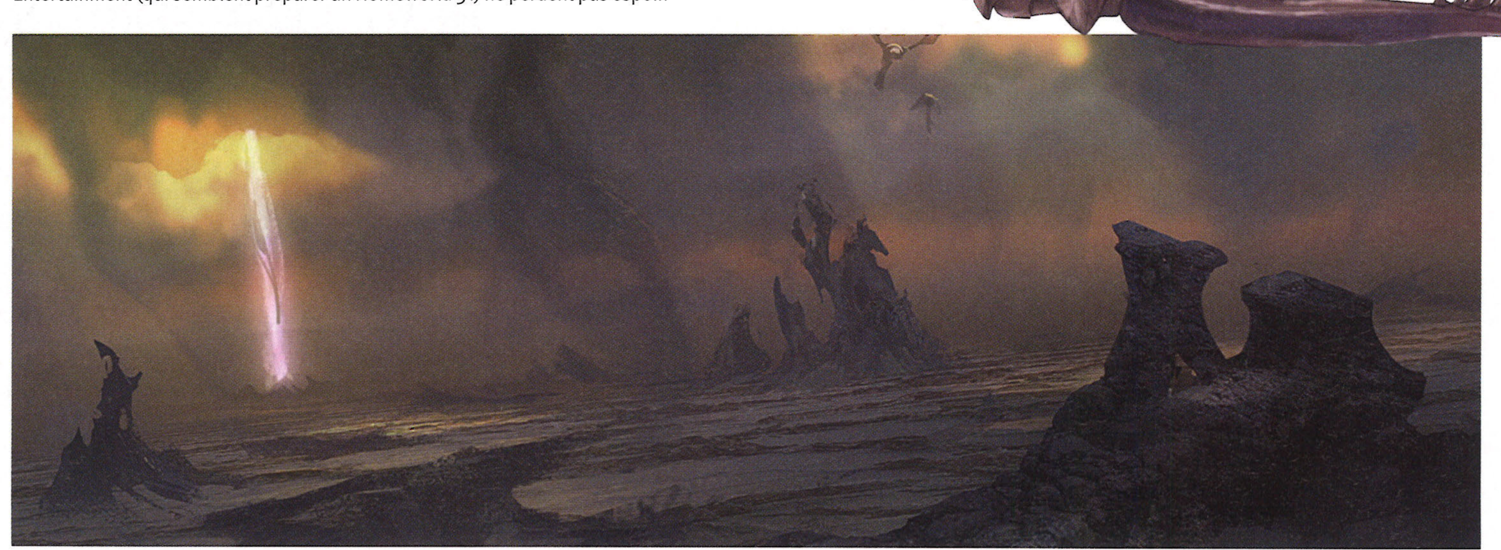




Blizzard revisite la FNAC Saint-Lazare un samedi après-midi de décembre.

4 La popularité de StarCraft II peut-elle nuire au STR ?

Oui. Même si Matthieu Dallon essaie de rester optimiste : « StarCraft II dominera effectivement la scène STR une saison ou deux, mais c'est dans ces périodes de forte domination que les communautés alternatives se renforcent et affirment leur identité ou leur différence. Le succès d'un jeu, ou la passion qu'il suscite, profite aussi, d'une manière générale, à tout le monde. Cela fera parler du genre, il sera remis dans l'actualité, lui qui a d'ailleurs tendance à paraître aujourd'hui un peu vieille école ». Le propos tient la route, mais quand on regarde un peu en arrière du côté des productions Blizzard, tout donne à penser le contraire. Il y a huit ans sortait Diablo II, un titre tellement bon qu'il a failli tuer son genre, le hack & slash ! Il a fallu patienter six ans avant de retrouver une production digne de ce nom, avec le Titan Quest de Iron Lore. Le parallèle avec World of Warcraft – dans une moindre mesure puisque certains développeurs osent encore, malgré des coûts et un risque d'échec importants – est tout à fait possible. C'est un fait, les productions Blizzard font peur. Espérons que les équipes de Massive, ex-Ensemble Studios ou Relic Entertainment (qui semblent préparer un Homeworld 3 !) ne perdent pas espoir.





5 StarCraft II peut-il faire évoluer le sport électronique en France ?

Non. Même si, comme le dit une nouvelle fois Matthieu Dallon : « StarCraft II suscite une énorme attente de la part des joueurs de STR. À titre d'exemple, il est beaucoup plus attendu que ne l'ont été Counter-Strike : Source et Quake 4 ». Il estime cependant que « les jeux sont des médias, des outils, des instruments au service d'une performance, d'un talent, au service du joueur ». Christophe Laporte pense, quant à lui, que StarCraft II « fera certainement avancer les choses, mais le sport électronique a peu de chances de se développer en France, comme c'est le cas en Corée du Sud ou en Chine ».





6 Trois boîtes pour un seul StarCraft II, une arnaque ?



Non. Malgré la pluie de critiques acerbes qui a suivi cette annonce. Petit rappel des faits : dans un premier temps sortira Wings of Liberty (le nom provisoire du premier pack) qui comprendra la totalité de la campagne Terran et la totalité – les trois races notamment – du multijoueur. Viendront ensuite, quelques mois plus tard, Heart of the Swarm et Legacy of the Void, respectivement dotés des campagnes Zerg et Protoss et de nouvelles unités pour le multi. Une manière de faire payer trois fois le consommateur pour un seul produit ? Rappelons avant tout que le modèle jeu de base/extensions est suivi par la plupart des développeurs et éditeurs de STR. Concernant spécifiquement le fait de ne pouvoir jouer que la Campagne Terran :

1) Pouvoir jouer toutes les factions dans une seule et même Campagne n'a rien de systématique. Dans Dawn of War II par exemple, la majeure partie du Solo se focalisera sur la campagne Marines. D'éventuelles extensions proposeront ensuite d'autres Campagnes aux commandes des autres factions.

2) Blizzard a, d'ores et déjà, annoncé que la Campagne Terran comportera entre 25 et 30 missions. Ce qui fait grosso modo autant de missions que dans StarCraft. Ceci pour dire que ce n'est pas le nombre de factions jouables qui détermine la durée de vie et la qualité d'une Campagne. Il me semble que cette histoire se résume simplement à une « très grosse erreur de communication ». Il ne faudrait pas que cela se reproduise trop souvent, mais rien de très choquant sur le fond.



StarCraft II, le poids lourd de 2009

Il est bien difficile de trouver des défauts qui fassent réellement du tort au futur STR de Blizzard. On pourrait critiquer la non-remise en cause du gameplay, l'absence d'une quatrième faction ou les couleurs criardes, mais on aurait l'air un peu ridicule, non ? Il faut donc s'y résoudre – et pourquoi s'en plaindrait-on ? – StarCraft II sera sans aucun doute le plus beau fer de lance du PC à sa sortie. On a connu pire comme destin !



APRÈS DIX BONS MOIS DE DISETTE, NOUS FINISSONS 2008 EN TROMBE AVEC UNE MYRIADE DE TITRES Ô COMBIEN EXCITANTS, À L'INSTAR D'UN LEFT 4 DEAD, D'UN GTA IV OU ENCORE D'UN LICH KING, DANS DES STYLES D'AILLEURS AUX ANTIPODES. DE QUOI NOUS REDONNER LE SOURIRE À L'HEURE D'ATTAQUER UNE ANNÉE 2009 D'ORES ET DÉJÀ ANNONCÉE SOUS DE MEILLEURS AUSPICES POUR NOTRE MACHINE ! DAWN OF WAR II, STARCRAFT II, DRAGON AGE, DEUS EX ET POURQUOI PAS, RÊVONS UN PEU, BIOSHOCK 2 OU DIABLO III, SONT AUTANT DE TITRES QUE L'ON ATTEND ARDEMMENT. AVEC LES PETITES MERVEILLES TESTÉES DANS CE NUMÉRO, L'ATTENTE NE DEVRAIT HEUREUSEMENT PAS ÊTRE TROP LONGUE !

Sundin



JEU DU MOIS
LEFT 4 DEAD

ÉDITEUR VALVE SOFTWARE
DÉVELOPPEUR TURTLE ROCK STUDIOS/ÉTATS-UNIS

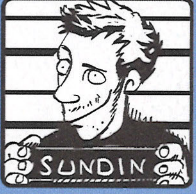
IL Y A DES (RARES) MOIS, COMME ÇA, OÙ NOUS N'AVONS QUE L'EMBARRAS DU CHOIX POUR ÉLIRE LA PÉPITE QUI A ENSOLEILLÉ NOS LONGUES ET DURES JOURNÉES DE LABEUR. QUI VA S'EN PLAINDRE ? NI VOUS, NI NOUS. POUR CE DERNIER NUMÉRO DE L'ANNÉE, APRÈS DÉLIBÉRATIONS ENGAGÉES ET À CAUSE DE LA TÊTE DE ZOMBIE DE TOUS LES MEMBRES DE LA RÉDACTION, C'EST LEFT 4 DEAD, DONT ON VOUS A DÉJÀ PARLÉ À MAINTES REPRISES, QUI REMPORTE TOUS LES SUFFRAGES. EXCESSIVEMENT BIEN RYTHMÉ, PENSÉ ET RÉALISÉ, DOTÉ D'UN SYSTÈME COOPÉRATIF ÉMINEMMENT FUN, LE NOUVEAU TITRE DE TURTLE ROCK STUDIOS RISQUE DE FAIRE PARLER DE LUI PENDANT LONGTEMPS !

Liberté d'expression



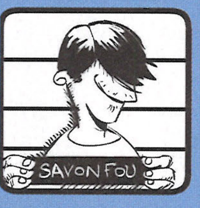
MOUHAHAHA, REGARDEZ-MOI CETTE BANDE DE BOULETS EN TRAIN DE SE SERRER LES UNS CONTRE LES AUTRES. ET TOUS AVEC LA LAMPE TORCHE ALLUMÉE, BIEN SÛR, NOOBS ! ALLEZ, JE VAIS M'APPROCHER DU CHEVELU LÀ, JUSTE DANS SON DOS, IL A TOUJOURS L'AIR ZEN CELUI-LÀ ET JE CROIS QUE JE VAIS LUI VOMIR DESS... BEUUUUUUAAAAAAAAAH.

Le jeu du moment
GRAND THEFT AUTO IV
Le jeu attendu
BIOSHOCK 2



FIOOOUUU ! ON VIENT DE REPOUSSER UNE HORDE DE ZOMBIES COMPLÈTEMENT HYSTÉROS.
FAUT ARRÊTER LE REDBULL LES GARS !
BON, IL NOUS FAUT AVANCER LÀ. SAVON SURVEILLE NOS ARRIÈRES, PLUME SURVEILLE SAVON, LUCKY PART DEVANT, ON TE REJOINT... (BLURPP...) MERDE, SAVON ? C'EST QUOI CE BRUIT ? (BLUUURRRPPPP). BORDEL SAVONNNNNN ? T'ES OÙÙÙÙ ? ARRRGH...

Le jeu du moment
LEFT 4 DEAD
Le jeu attendu
DAWN OF WAR II

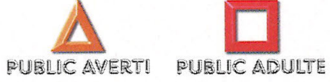


JE SAVAIS BIEN QUE LE SAMEDI SOIR DANS CE COIN PAUMÉ, C'EST LA LOSE INTÉGRALE. SUNDIN VIENT DE SE FAIRE GERBER DESSUS PAR CETTE ESPÈCE DE GROS PORC, FAUT ARRÊTER LE MCDO, MON VIEUX ! ET VOILÀ TOUT LE MONDE SE JETTE SUR SUN' MAINTENANT, QUELLE IDÉE DE S'HABILLER EN BLING BLING POUR SORTIR DANS UN ENDROIT AUSSI CRAIGNOS. HEIN QUOI ? QU'EST-CE QU'IL ME VEUT LE OUECH OUECH EN CAPUCHE ? ARGHHHH...

Le jeu du moment
LEFT 4 DEAD
Le jeu attendu
DAWN OF WAR II

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

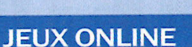


Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE





World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Plume ! PLUUUUME ! Regarde, ils ont aussi bouffé Savon ! Je sais pas pour toi, mais moi veux pas mourir. Je tiens à ma peau ! Allez viens Plume bordel ! Mais non, c'est pas que j'les aime pas, mais faut voir les choses en face... EUX, ils sont cuits, pas NOUS ! Et là, c'est notre chance. Allez, pendant que les zombards regardent ailleurs, faut qu'on se casse ! Qu'est-ce que... Argggh...

Le jeu du moment
Wrath of the Lich King
Le jeu attendu
Du temps pour jouer à Lich King



Vous vous êtes déjà demandé comment ils appelleront la prochaine vague de console ? Parce que les next gen, de nos jours, ça ne vaut plus tripette. Vu qu'elles utilisent des GPU datant de 2005, la différence commence franchement à se voir avec nos PC d'amour. Need For Speed est risiblement lent sur console, tandis que la version PC de GTA profite sacrément côté graphisme et ergonomie. Avec tout ça j'ai oublié ma question du début... Next next gen ?

Le jeu du moment
GTA IV
Le jeu attendu
Burnout Paradise



Eh, les mecs, vous êtes où ? Bordel, je me retourne 10 secondes, le temps de pisser et vous finissez en kebabs sur pattes. Quelle bande de n00bs. Bon, même si je suis surpuissant, je ne peux pas survivre sans vous. Alors, alors... Ah, ça y est, je vous vois. Vous êtes enfermés dans la penderie. C'est bon, calmez-vous, j'arrive, les copains. Euh, attendez, c'est quoi ce truc gluant autour de mon cou là ? Argh...

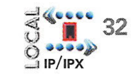
Le jeu du moment
Left 4 Dead
Le jeu attendu
Resident Evil 5

test

Grand Theft Auto IV







Config minimum CPU 1,8 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Take-Two Interactive
Développeur Rockstar Toronto/Canada
Texte en français **et voix** en anglais





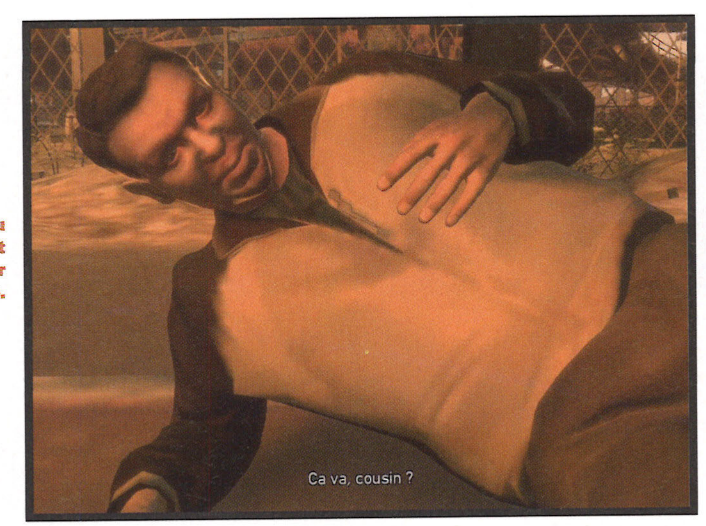
ADULÉ PAR LES UNS, DÉCRIÉ PAR LES AUTRES, GRAND THEFT AUTO N'A JAMAIS LAISSÉ PERSONNE INDIFFÉRENT. ALORS, POUR CE VÉRITABLE « QUATRIÈME » ÉPISODE, LES DÉVELOPPEURS ONT DÉCIDÉ DE NOUS PONDRE UNE HISTOIRE PLUS CAUSTIQUE ET, SURTOUT, PLUS MATURE.



Quatre ans d'attente, c'est long, très long. Surtout quand on parle de Grand Theft Auto, une série de jeux d'action à la troisième personne mythique, polémique et vénérée par des millions de joueurs. Mais Sam Houser (président de Rockstar) l'affirmait à peine quelques jours avant la sortie de ce quatrième opus : « Nous avons pris notre temps afin que cette version ne soit pas un simple portage à la va-vite mais une expérience parfaitement pensée pour le PC ». Des propos réconfortants qui ne laissaient pas vraiment présager des nombreux soucis auxquels nous allions avoir droit avec cette version. Des problèmes détaillés dans l'encadré « coup de gueule » que vous ne manquerez pas de lire au plus vite afin de voir de quoi il retourne. Bref, le nouveau GTA est là, entre mes mimines tremblantes, et mon cœur palpite à l'idée de replonger, une fois de plus, dans un lieu que je connais déjà bien : Liberty City. Une cité arpentée en long, en large et en travers dans GTA III quand l'histoire me proposait d'incarner un héros anonyme aux prises avec toute la racaille du coin. Pour ce retour aux sources, les plumes de Dan Houser (co-fondateur de Rockstar et frère de Sam) et Rupert Humphries ont opté pour un personnage plus charismatique, une « gueule », comme on dit au cinéma. Niko Bellic, migrant d'origine serbe, détruit par la guerre en Bosnie et convié par son cousin Roman à le rejoindre pour construire une vie meilleure.

La ville lumière

Au-delà de l'écriture, une des grandes forces du dernier-né des studios Rockstar est la ville elle-même : Liberty City, métaphore à peine voilée du New York des années 2000. À défaut d'être aussi gigantesque que pouvait l'être Los Santos, la cité est tellement riche en détails, tellement fournie qu'elle en devient réelle. Pour la première fois, le joueur peut vraiment avoir l'impression de vivre quelque chose de tangible tant l'ensemble est cohérent. Les passants ont des activités crédibles et vaquent à leurs occupations comme si de rien n'était. Les voitures ne tournent pas en rond, mais effectuent des itinéraires complexes qui devraient bluffer les plus blasés. Le métro n'est plus un simple élément du décor, mais peut réellement être utilisé. De nombreuses conversations se tiennent çà et là et ont toujours un sens.



Roman ou un certain talent pour se retrouver dans la mouise.



Artistiquement, la modélisation, au style photoréaliste, renforce encore l'impression d'y « être ». Et les voitures ! Toutes basées sur des modèles existants, elles se voient reproduites à la quasi-perfection. Histoire de convaincre les plus sceptiques, la conduite de chacune est différente et, pour la première fois, il est possible de s'éclater en prenant les virages au frein à main, en ré-accélérant comme un malade pour zigzaguer entre d'autres véhicules. C'est à peine si on n'a pas l'impression de jouer à un vrai jeu de bagnoles !

De l'autre côté du miroir

À travers les séries télévisées, l'Amérique nous a habitués à diffuser une image idéalisée d'elle-même. À travers l'impitoyable prisme de Rockstar, l'Amérique est violente, décadente et pue de la gueule comme un poivrot après une nuit trop arrosée. Nico l'apprendra vite, à vouloir remonter une pente trop glissante pour être gravie, on se retrouve vite à faire du surplace. À loger dans des appartements miteux, à fréquenter des truands de bas étage et des filles faciles qu'on redoute d'effleurer sans demander une feuille de vaccin. Une vision glauque d'un pays abîmé, parodie de lui-même, dans lequel nous suivons les aventures d'un homme désabusé et aux motivations mystérieuses. Contre toute attente et à l'inverse de ses prédécesseurs, GTA IV n'aura pas comme finalité de métamorphoser le héros en roi des quartiers. Cette vision au vitriol, digne d'un bon Scorsese ou d'un roman de James Ellroy, nous convie à prendre part à un des plus beaux thrillers de l'histoire du jeu vidéo. Le rêve américain est ici taillé en pièces, démembré et jeté au sol pour mieux l'éventrer. Voir un mythe s'effondrer n'est pas particulièrement réjouissant et c'est là tout le paradoxe de GTA IV : captiver le joueur, lui offrir d'intenses moments de plaisir et le passionner à travers un regard des plus sombres.

Coup de gueule !

Là, voyez-vous, nous sommes un peu énervés. Nous adorons GTA IV, avons très envie de le défendre mais il y a des choses qui ne passent pas. Comme sa gourmandise totalement surréaliste. Après l'avoir installé sur 3 machines, toutes en Core 2 Duo et au moins 2 Go de Ram et équipées de cartes graphiques différentes (8600 GTS, 8800 GTS et GTX 280), le moteur du jeu s'est systématiquement mal comporté avec des chutes d'affichage assez extrêmes (moins de 25 images par seconde) et fréquentes. De notre point de vue, la machine capable de faire tourner correctement l'excellent titre de Rockstar n'existe pas encore et si cela ne change rien au fond du jeu, nous n'en restons pas moins scandalisés par cette adaptation un peu douteuse. Espérons que les développeurs réalisent rapidement l'ampleur du problème et nous sorte un patch pour corriger ces gros soucis. C'est un peu dans leur intérêt.



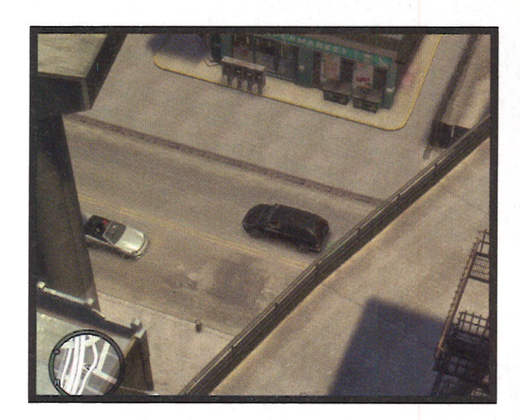


Parmi les activités présentes, le bowling est sans doute une des plus amusantes.

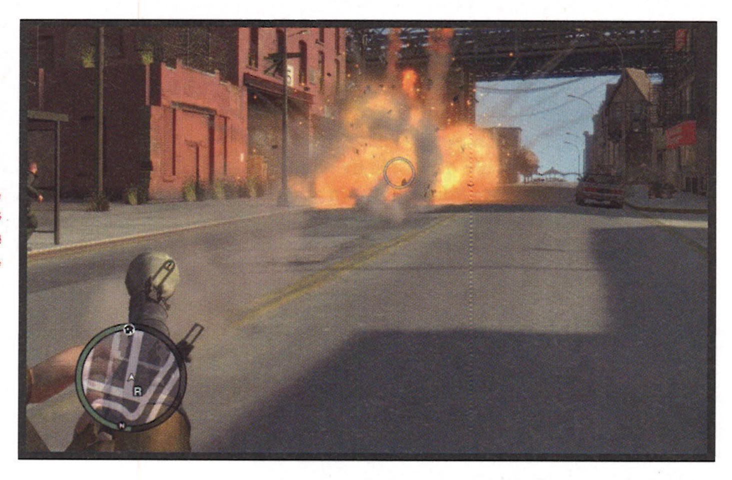
L'histoire sans fin

Que serait un GTA sans les dizaines de missions scénarisées ? Pas grand-chose, et une fois de plus, c'est du grand art. Les détracteurs pourront toujours rétorquer que rien n'a fondamentalement changé, ils n'auront pas tout à fait tort. Sauf que, loin des délires des précédents opus, nous avons ici plutôt affaire à de la violence pur jus avec braquages, assassinats, kidnappings et autres activités sanglantes. Et si l'on pouvait parfois se retrouver lamentablement bloqué à s'énerver sur une mission essentielle de San Andreas, GTA IV se montre plus subtil et permet souvent de disposer d'un nombre conséquent d'objectifs à remplir afin de ne pas se retrouver dans cette frustrante situation. À ce titre, le téléphone portable permettant de prendre contact avec la plupart des gens rencontrés, de recevoir des SMS ou d'appeler les secours pour se faire soigner est une sacrée trouvaille. Plus besoin d'aller voir machin ou truc pour choper une mission ou l'autre. Ici, la plupart de vos contacts vous

Pour restaurer une santé déficiente, rien de tel qu'un bon petit hot-dog !







Le lance-roquettes, une arme fatale qui vous attirera les foudres de la maréchaussée.

Le car-jacking façon Nico Bellic.

> **Et en multi ?**
>
> Pris par le temps, nous n'avons pas eu le loisir de tester le mode multijoueur en long et en large. Avec une quinzaine de modes plus variés les uns que les autres, ce dernier est tellement riche qu'il nous a semblé plus cohérent d'y revenir le mois prochain afin de tester tout cela comme il se doit.

appellent et vous demandent de passer les voir ou vous envoient au casse-pipe sans l'ombre d'un remords. De la même manière, vos conquêtes ou amis vous proposeront des sorties en boîte, au resto, au bowling ou dans d'autres endroits exotiques. Loin d'être anecdotiques, ces petites escapades permettront d'augmenter votre jauge d'amitié avec les gens concernés. Plus tard, certains pourront alors vous filer un petit coup de pouce dans les moments délicats. Des armes 30 % moins chères, un taxi gratos ou du renfort dans les fusillades, ça vous dit ?

Flic ou voyou

La police, que vous aiderez parfois, se montrera particulièrement hargneuse dans les situations critiques. N'espérez même pas abattre un passant dans la rue sans en payer les conséquences. Les badauds, eux aussi, disposent de téléphones portables et donneront rapidement votre signalement aux forces de l'ordre. Alertées, ces dernières utiliseront les grands moyens pour vous épingler et s'il faut en passer par les unités d'assaut, les hélicoptères et les tireurs d'élite, ils n'hésiteront pas une seule seconde. Là encore, GTA IV tranche avec le passé car l'envie de foutre le boxon n'y intervient pratiquement plus. Fini l'aspect bac à sable, il devient nettement plus intéressant de se consacrer à l'histoire, à ses multiples rebondissements et à la violence inouïe qui s'en dégage parfois. Détourner un camion piégé pour faire exploser le repaire d'un gang, abattre des syndicalistes au fusil de sniper, braquer une banque pour se barrer avec 250 000 dollars sous le feu des forces spéciales, voilà quelques exemples des péripéties auxquelles le scénario nous convie. Et je ne vous ai pas encore parlé des choix, peu nombreux mais importants, qui donnent la possibilité de laisser la vie sauve à certaines cibles ou de les abattre sans sommation ! Ces options, importantes, influeront sur la fin de l'aventure. Reste à savoir à laquelle vous aurez droit.



Inutile de dire que l'on peut enclencher les sirènes et gyrophares, le pied.

Riche comme Crésus

Des centaines de conversations enregistrées, plus de 80 000 lignes de dialogues et des cinématiques crédibles donnant l'impression de regarder un film complètent un tableau déjà idyllique. Comme d'habitude, toutes les voix sont en anglais et des sous-titres permettent aux anglophobes de suivre l'histoire sans trop de difficulté. Lors des phases de conduite, le procédé peut paraître un tantinet déroutant, mais il suffira de rouler tranquillement pour suivre la conversation sans finir encastré dans un pylône électrique. Quant aux cinématiques, elles multiplient les plans et les jeux d'acteurs crédibles, et procurent ce sentiment génial de regarder une série télévisée de haut vol, avec ses arcs scénaristiques et rebondissements à foison. Plus que tout autre, ce GTA-là pourra même parfois donner l'impression de moins participer, d'être moins impliqué, de n'être qu'une goutte de sang dans un océan de violence. Une sensation

Quel bonheur que d'être un gros lâche !



Profession : réalisateur

À tout moment, si vous appuyez sur F2, le jeu sauvegardera les 40 dernières secondes de l'action. Libre à vous de les éditer en changeant les angles de caméra, en ajoutant des effets de ralenti, des titres et autres effets de transition. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à les partager à partir de votre espace créé sur le « Rockstar Social Club » auquel vous ne manquerez pas de vous inscrire directement après l'installation du titre. Ce n'est pas une révolution, mais l'idée est bien fichue et plutôt sympathique.



Les fusillades en mode clavier/souris, c'est quand même autre chose qu'au pad.

rapidement balayée par les missions les plus épiques du titre, je vous ai déjà parlé de la banque, mais attendez d'explorer le musée d'histoire naturelle et d'y exploser des vases antiques par dizaines !

Plaisir des sens

Les yeux, c'est une chose, mais vous pensez bien que nos oreilles aussi seront à la fête. Les nombreuses radios, au nombre de 19, les alimenteront au rythme de nombreux titres en tout genre. Impossible de ne pas trouver son bonheur avec de telles playlists ! Disco, Hip-hop, Ambient ou Eurodance, rien ne manque, du plus beauf au plus classieux. Chaque station dispose de son DJ attitré, et c'est sur la célèbre K109 que vous pourrez tomber sur l'extravagant Karl Lagerfeld et son accent à couper au couteau. Bien sûr, vous disposerez aussi d'un canal dédié (Independence FM) pour lire vos propres morceaux. Pas nouveau, mais toujours trippant : après certaines missions, légèrement « explosives », vous pourrez entendre vos exploits relatés sur l'une des stations d'information disponibles. Ce n'est pas tout : sortez de la voiture, fermez la portière, vous entendez toujours la musique, mais de manière assourdie. Éloignez-vous, le son diminue. Revenez vers la caisse, le volume remonte. C'est tout con, et c'est génial. Et je ne vous parle pas des milliers de bruits d'ambiance, des autres voitures, des passants, de la police qui passe en trombe, du métro aérien qui fait hurler ses roues métalliques. Plus que jamais, l'immersion est totale et il faudrait vraiment être blasé pour ne pas être étonné par cet incroyable aspect du titre.

Loupé !

L'énorme avantage de jouer à un GTA sur PC réside, évidemment, dans les contrôles adaptés et l'adaptation du moteur à nos machines. Côté contrôles, c'est comme sur console et le pad (Xbox 360, de préférence) est privilégié lors des phases de conduite. Mais lors des gunfights, mes amis, rangez-moi cette vilaine manette et posez vos doigts sur le clavier, votre main droite sur la souris et en avant ! Fini la nécessité d'utiliser la visée automatique pour moins souffrir, on aligne les tirs à la tête les uns après les autres, on se déplace avec agilité et on prend un pied de dingue à évoluer dans les ruelles, à traquer tous les salauds du coin. Là encore, le sentiment d'immersion est renforcé et j'aurais aimé vous dire que revenir à la version console est impossible. Mais non, comme le précisent les gens de Rockstar, jouer en niveau de détail élevé ne sera possible qu'avec des machines du… futur. Le niveau médium est recommandé même aux possesseurs de bêtes de course ! Inutile de vous dire que pour profiter d'une très haute résolution, d'un trafic dense et une distance d'affichage au max, il va falloir attendre un petit moment. Certains joueurs s'accommoderont peut-être de ces énormes défauts techniques mais je vous avoue être un peu révolté par ce portage à la truelle. Quant à vous, vous voilà prévenus.

Yavin



Au début du jeu, tenter la traversée des ponts finira toujours de cette manière.



En Deux Mots

MAGISTRAL, EXCEPTIONNEL, RICHE COMME JAMAIS, GTA IV TRANSCENDE SES PROPRES CODES ET OFFRE UNE AVENTURE SAVOUREUSE, DIGNE D'UN EXCELLENT THRILLER. MALHEUREUSEMENT, CE PORTAGE PC EN SCANDALISERA PLUS D'UN. SANS PATCH, GTA IV POURRAIT BIEN PASSER DE JEU DE L'ANNÉE À CELUI D'ÉNORME GÂCHIS.

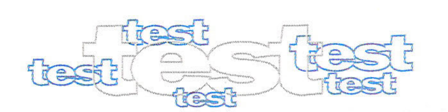
- \+ Une histoire géniale
- \+ Liberty City est fabuleuse
- \+ L'ambiance exceptionnelle
- − Très gourmand

5 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE



7 INTÉRÊT





Tiens, voilà du boudin, voilà du boudin, voilà du boudin !



Si je ne vous ai pas parlé du système de compétences ou des Argonautes, c'est que leur importance est finalement assez limitée. Ce qui n'est pas un reproche.

Rise of the Argonauts

JASON LE MYTHO

JASON ÉTAIT TRANQUILLE, SIROTANT UN MOJITO DANS UN LAGON AVEC UNE DIZAINE DE NAÏADES ET SA TOISON D'OR SOUS LE COUDE. ET PUIS CODEMASTERS L'A RAPPELÉ POUR UNE ULTIME MISSION…

Un peu de technique

De la preview à la review en passant par une inédite « early review », Rise of the Argonauts tournait de mieux en mieux sur nos machines. Je n'ai pas dit bien, j'ai dit de mieux en mieux. De bon augure pour la version commerciale. C'est toujours ça de pris.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CORE 2 DUO, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR LIQUID ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

J'avais vu le Beat them All de Codemasters à plusieurs reprises au cours de ces derniers mois. À chaque fois, la même rengaine : un Jason irrité jusqu'au trognon, des têtes tranchées, des os qui craquent, du sang vert, des tripailles rougeâtres, des créatures mythologiques hautes d'un écran et des effets de ralenti à la « 300 » particulièrement savoureux quand notre héros lâchait ses plus belles gifles. Dans ces moments-là, même Xena la guerrière n'aurait pas résisté. Jason était beau et puissant, déterminé et séduisant.

Ferme ta bouche, Jason

Malheureusement, la supercherie ne tint pas longtemps. Cinq minutes. Peut-être dix. C'est un peu comme les bandes-annonces des nanars qui compilent en trois minutes la totalité des scènes pas trop moisies. Si comme moi, vous pensiez trouver en RotA de la baston avec un grand B, passez votre chemin. En fait, j'avais été un peu prévenu, mais je n'y avais pas fait attention. Je me souviens maintenant des mots du fondateur du studio, lors de cette présentation il y a quelques mois : « RotA emprunte largement au RPG, avec une vraie histoire et des vrais choix d'évolution via des dialogues à plusieurs entrées ». En nous montrant des décapitations à la chaîne, admettez que ça sonnait pas très crédible. J'avais bien rigolé. Et j'en rigole encore, mais jaune. Car tabasser les saletés qui ont tué la femme de Jason – l'épopée n'a que peu à voir avec le mythe originel – ne représente finalement qu'une petite partie de l'aventure. Le gros morceau ? Des interminaaaaaables discussions. Ça n'arrête pas. Et que ça papote, et que ça papote… Il est bien patient, ce Jason, pour un gars qui veut venger sa femme. Alors oui, on pourrait dire que les gars de Liquid ont bien bossé sur leur narration, et que si vous y adhérez, vous en aurez pour votre argent. On pourrait également dire que le système de dialogue à plusieurs entrées, même si les réponses n'ont de conséquences qu'à court terme, est une bonne idée. Mais moi, je voulais juste me battre. Et on m'avait appâté avec ça.

Hé chérie, regarde ce que je t'ai trouvé pour Noël !



Encore un mot et je te… !

Malheureusement pour lui, outre le déséquilibre démesuré entre la baston et la discutaille, de surcroît renforcé par un rythme mollasson et des temps de chargement chiantissimes, le titre de Liquid souffre d'une réalisation médiocre. Et je pèse mes mots. Les textures baveuses, les doublages ridicules et les décors grossiers, le tout nourri par de fréquentes chutes de framerate, ça fait tache pour une production actuelle. De trop en tout cas, pour vous conseiller RotA, un titre au potentiel certain qu'il ne réussit absolument pas à exprimer. Un comble.

Sundin

En Deux Mots

RISE OF THE ARGONAUTS AURAIT PU ÊTRE UN VRAI BON JEU. AVEC UNE RÉALISATION BÂCLÉE ET UN ÉNORME DÉSÉQUILIBRE ENTRE LES PHASES DE BASTON ET CELLES DE PALABRE, IL S'AVÈRE AU FINAL UN TITRE MÉDIOCRE.

+ Les effets à la 300
+ Bonne ambiance
– Laid
– Mou

4 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT



LA RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE TACTIQUE ENVAHIT LA NINTENDO DS



FIRE EMBLEM™
Shadow Dragon



Dans la peau du Prince Marth, rassemblez les meilleurs combattants à votre cause, prenez la tête d'une armée dont chaque soldat possède ses capacités et pouvoirs propres et dirigez avec stratégie chacun de leurs mouvements afin de libérer votre pays !

Dépassez les frontières et mettez à l'épreuve votre sens tactique en affrontant les joueurs du monde entier avec la connexion Wi-Fi Nintendo et achetez des objets et de l'équipement inédits avec la boutique en ligne mise à jour régulièrement !




TOUT PUBLIC


16 INTERNET


LOCAL 16 IP/IPX

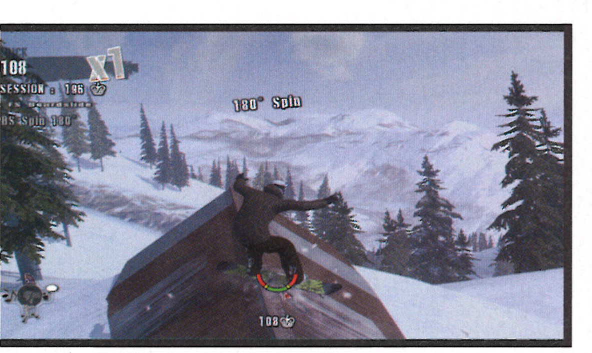
CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft Montréal/Canada
TEXTE ET VOIX en français

TIENS, UN JEU DE SNOWBOARD, ÇA FAISAIT UN BAIL ! POURTANT, GARE À L'ACHAT IMPULSIF : SEUL EN PISTE, L'ANGE ROUQUIN PARVIENT TOUT DE MÊME À SE VAUTRER EN BEAUTÉ.


En hauteur, la caméra recule. L'impression de lenteur, elle, perdure.

Shaun White Snowboarding

SPORT EXTRÊME



Faciles à placer, les figures ne seront pas votre plus gros problème dans SWS...

Un peu de technique

Un petit Core 2 Duo, 2 Go de Ram et une 8800 GT, et Shaun White affichera sa chevelure ardente sans le moindre ralentissement, et dans une résolution plus qu'acceptable. Même en écran large, et même sur Vista. En revanche, on vous conseille une manette type Xbox 360 parce qu'au clavier, c'est la misère.



A première vue, Shaun White Snowboarding a tout de la bombe incontournable, surtout sur un PC traditionnellement délaissé par les sports extrêmes. Bâti sur le moteur d'Assassin's Creed (sans rire), le titre d'Ubisoft affiche des montagnes – quatre, pour être plus précis – magnifiques. Assez énormes, fort bien modélisées et plutôt variées, les aires de jeu annoncent la couleur, d'autant que l'ensemble a le bon goût de parfaitement tourner sur un PC de joueur moyen. C'est bien parti, dites donc. Sauf que voilà, malheureusement, il faut déplorer deux problèmes plutôt gênants.

Poudre d'escampette

D'abord, la structure totalement ouverte du jeu lui fait plus de tort qu'autre chose. Lâché sur une quelconque montagne, vous avez le choix : faire des compètes pour gagner des sous et acheter une planche qui va plus vite, récupérer des écussons pour conquérir quelques pouvoirs pas réalistes ni marrants à utiliser, ou bien vous balader en attendant de décider. Le souci, c'est qu'il n'y pas d'ordre précis, et rien à débloquer, les quatre montagnes étant accessibles dès le départ. Bref, on ne sait pas où donner de la tête, et les challenges proposés perdent une grande part de leur intérêt. Un petit scénario ou un effort du côté du design n'aurait pas fait de mal. Hélas, tout ça n'est rien face à la principale tare de ce SWS : sa maniabilité en bois. Constamment à côté de la plaque, le jeu offre une sensation de glisse bizarrement réglée : trop lent sur le plat, le rider n'accélère qu'assez peu en descente mais a tendance à sprinter une fois en l'air, comme poussé par des anges espiègles et bourrés. Le reste du temps, on a l'impression de porter un sac à dos remplis de parpaings. Même topo sur les virages, pas assez souples, et les séances à pinces, qu'on apprécie mais qui sont bien trop longues à la détente. Rien à redire sur les figures, mais la maniabilité est tellement mal fichue et imprécise que les défis les plus simples tournent au cauchemar. Même si les plus acharnés peuvent espérer dompter la bête (un jour), le jeu rate sa première étoile. Rageant...

Ed

L'hélico vous transporte n'importe où en quelques secondes. Pratique.

En Deux Mots

SWS se loupe sur le plus important : les sensations. C'est ballot, d'autant qu'il réussit à peu près tout le reste. À voir, donc, selon votre état de manque niveau poudreuse.

+ C'est beau
+ La bande-son
– Pénible à jouer
– Shaun est roux

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

DANS LA PLUS HAUTE TOUR DU PLUS HAUT CHÂTEAU DE LA DRAGSYLVANIE, LE BARON VAMPIRE VON KIEFFER SOUPIRE AUPRÈS DE LA BELLE MONA. IL L'AIME, ELLE LE HAÏT… VOUS VOYEZ LE TOPO ? ENCORE UNE ROMANCE IMPOSSIBLE QUI VA SE FINIR AU PIEU !



A Vampyre Story

Ô NÉGATIF, MON PRÉFÉRÉ !

Dans un opéra parisien, le baron vampire Von Kieffer est tombé en extase devant la cantatrice Mona de Lafitte. Pour lui déclarer sa flamme, il l'a amoureusement balancé dans un cercueil pour la ramener dans sa charmante demeure de Dragsylvanie. Seulement voilà, contrairement à ce que prétend Savonfou, séquestrer les gens n'aide pas toujours à se faire aimer d'eux. Mona, retenue contre son gré au château Warg, rêve de remonter sur les planches. Elle a le mal du pays. Son appétit a foutu le camp et la lumière du jour lui est devenue insupportable… Son seul réconfort vient de ce « vin » que lui rapporte chaque soir le baron. Mais à qui confier ses malheurs dans ce maudit château ? À la vierge de fer du sous-sol ? Aux rats ? Aux gargouilles ? Et comment se fait-il que depuis quelque temps elle préfère l'étouffante étroitesse de son cercueil à la tiédeur réconfortante de son lit ? Autant de questions qui n'auront point de réponse : tout ce qu'elle veut, c'est monter dans un carrosse pour se tirer fissa.

Une aventure aux dents longues

Présenté comme ça, le tableau a l'air plutôt glauque. Pourtant le dernier-né d'Autumn Moon est un petit bijou de poésie burtonienne. Tout y est : une histoire d'amour impossible entre deux vampires, des clairs de lune plus lumineux que le jour et des personnages hautement improbables. L'ambiance gentiment irrationnelle de ce conte fait merveille. Pourquoi ? Tout simplement parce que le concepteur du soft, Bill Tiller, est resté fidèle à la bonne vieille école LucasArts. En effet, A Vampyre Story est le premier jeu d'aventure depuis bien longtemps à proposer des décors 2D. Bon, d'accord, les images de ce test ne payent pas de mine, mais visuellement cette aventure a un cachet fou. Parti comme je suis, je pourrai cirer les pompes (funèbres) de ce jeu pendant des heures, mais il faut mettre deux ou trois choses au clair. En revenant à une formule old school du point & click, A Vampyre Story renoue également avec une difficulté qui s'est perdue au fil des ans. Certaines énigmes, bien que très drôles, sont à s'arracher les cheveux ! Entre deux saisons de Sam & Max, les fans d'aventure seront ravis de trouver un jeu d'une telle qualité.

Lucky


TOUT PUBLIC

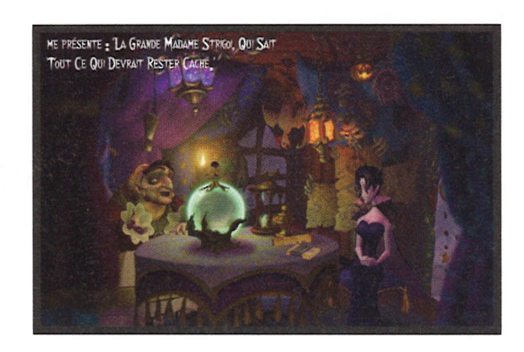
CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Autumn Moon/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



L'interface est identique à celle de Monkey Island 3.

Un peu de technique

Techniquement la 3D de A Vampyre Story est perfectible. L'incrustation des personnages dans les décors 2D est parfois juste, et certaines animations manquent un tantinet de fluidité, mais cela ne doit en aucun cas vous priver de ce jeu.



En Deux Mots

Librement inspiré de l'œuvre de Tim Burton, A Vampyre Story est un jeu d'aventure comme on en voit trop rarement ces temps-ci. Un conte vampirique à savourer d'urgence et sans modération.

- \+ Ambiance légère et poétique
- \+ Personnages barrés
- − Énigmes difficiles
- − Pas de voix françaises

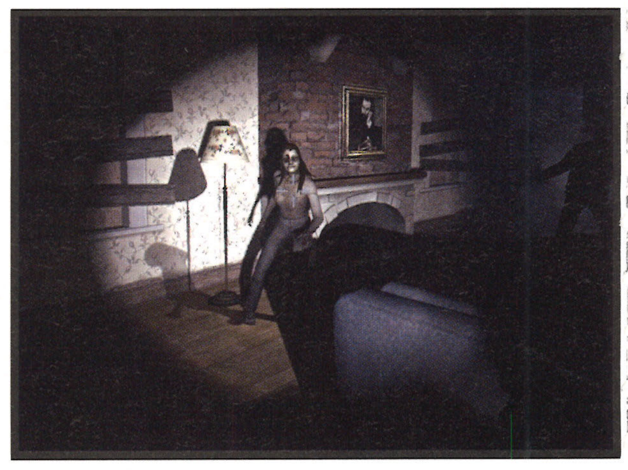
6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT





Aaaah des décors 2D… ça fait chaud au cœur !



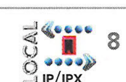


« Euh... un tarot, ça te tente ? »

L'épisode du cimetière est, à l'instar des bois et de la ferme, un des plus réussis.







CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Valve Software
DÉVELOPPEUR Turtle Rock Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Left 4 Dead

DÉLICIEUSE BOUCHERIE

J'AI LE TEINT PÂLE, LES YEUX CERNÉS ET LES ONGLES NOIRS. JE NE MANGE PLUS. JE NE DORS PLUS. JE NE VIS PLUS. JE SUIS UN SURVIVANT, UN ZOMBARD, UN ADULATEUR ZÉLÉ DU NOUVEAU TITRE DE VALVE.

Le point de départ de Left 4 Dead est aussi banal qu'il y paraît : trois hommes et une femme, sortis d'on ne sait où, sont retenus dans une ville infestée de millions de zombards – au bas mot – pourris de l'intérieur et voraces comme pas deux. Pour nos quatre protagonistes, plus stéréotypés que jamais (le noir, le vieux, la jolie jeune femme et la canaille), il s'agit d'atteindre un à un les rares lieux sûrs disséminés dans la localité. Débute alors une course contre la mort, mêlée d'exploration, un peu, et d'étêtages de zombies, beaucoup, beaucoup, beaucoup.



Surtout, ne pas faire face à ses alliés. Une balle perdue est si vite arrivée...

Faut qu'ça saigne !

L4D est une « ambiance ». Une ambiance qui vous prend aux tripes et ne vous lâche plus. Une ambiance qui vous plonge, en quelques secondes, dans le meilleur de George A. Romero. Et pour cause, le titre de Valve recycle abondamment tout ce que le septième art a utilisé de clichés grossiers et de litres de bile.
Et de sang. Énormément de sang. Le meilleur du pire, en quelque sorte, porté par une bande sonore tout bonnement géniale. Les bruitages, des gargouillis gutturaux du Boomer en passant par les pleurs désarmants de la Witch, mais surtout la musique ajustée en temps réel à la situation (mention spéciale aux hurlements suintants quand vous approchez la Witch) participent pleinement à l'expérience de jeu et au plaisir qui en découle. Quant à la dimension visuelle, même si le moteur graphique fait pâle figure face à ses meilleurs concurrents et affiche un graphisme en deçà de nos vaines espérances, elle offre un spectacle et des animations tout à fait honnêtes, soutenus, là encore, par une batterie de petits détails, bien gores, à l'instar de ces zombies hagards qui vident leurs tripes sur le bitume.
Outre une atmosphère digne des meilleures productions issues du petit et du grand écran, L4D s'appuie sur un savant équilibre entre temps forts et temps faibles. On sent bien que Turtle Rock a pensé et travaillé minutieusement son sujet, de manière à rendre son cauchemar le plus intense et le mieux rythmé possible, pour un résultat tout simplement excellent. Les débats

« On m'a vomi dessus, c'est saaaallleee ! »

Un peu de technique

La bonne nouvelle : Left for Dead tourne au poil sur des machines datant d'une bonne année. La mauvaise : L4D est truffé de bugs d'affichage (vive les zombies qui sortent la tête des murs !) et les textures ne sont pas de la toute dernière pluie. Le Source Engine a pris un coup de vieux !

Lui, c'est le Tank, et quoi qu'il arrive, il va en taper un !



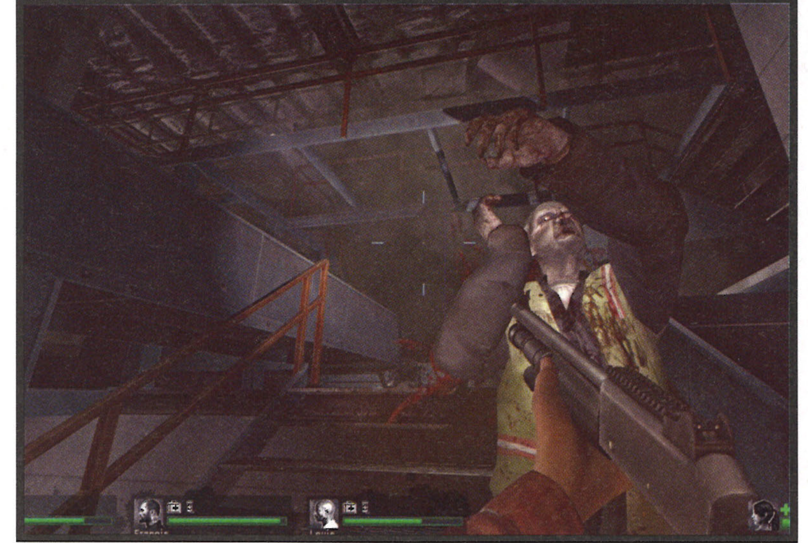
L4D recycle abondamment tout ce que le septième art a utilisé de clichés grossiers et de litres de bile.



sont menés à une vitesse hallucinante, alternant à merveille les ruées infernales et dévastatrices de zombies décérébrés et les combats plus ponctuels, plus angoissants aussi, face à ces satanés zombies spéciaux.

À la vie, à la mort

Question gameplay, L4D s'articule autour d'un concept fort : la coopération. Rien d'alambiqué, pas de classes et de spécialisations, juste huit yeux et quatre pétards. Et si vous rechignez à aider votre prochain, tout le groupe sera sanctionné. Dans L4D, vous pouvez être un as du FPS, avoir un lien de parenté avec Rambo ou manier le vieux fusil de papi avec une dextérité sans précédent, vous n'irez pas au bout. Pas entier du moins. Impossible de penser s'en tirer seul avec des dizaines de zombies « normaux » collés aux basques et des zombies « spéciaux » particulièrement retors. Seul, il n'y aura rien à faire contre un Boomer dont la gerbe attire les zombies comme le déodorant Axe attire les femelles. Seul, ne comptez pas échapper à un Hunter, un athlète qui saute à la gorge de ses proies, les immobilise et les étripe. Seul, ne croyez pas défaire de votre encolure la langue élastique de ce foutu Smoker. Seul, vous périrez face au Tank – croisement improbable entre un Hulk Hogan pour la musculature, et les voisins du bar chilien pour l'animosité – adepte des grosses gifles et du lancer de pans de mur. Avancer ensemble, compacts et attentifs, en communiquant constamment, est donc une condition sine qua non de la bonne tenue du groupe et de sa progression dans les quatre environnements (de cinq cartes) disponibles pour l'heure. Comprenez que L4D est d'ailleurs un jeu pensé et né pour le multi. Si vous comptiez me parler d'une durée de vie ridicule en solo – argument tout à fait recevable – tournez la langue sept fois dans votre bouche, puis ravalez la critique : la durée de vie, aidée par une cinquantaine de « succès » à débloquer et une rejouabilité très importante, n'a en multi pas de limite.



Dans L4D, même les agents de la D.D.E. vous en veulent.

Star en devenir

En sus des modes Solo et Campagne, L4D propose un séduisant







Pas si con, le zombie

Quand on parle de rejouabilité, on parle surtout de l'intelligence artificielle du zombard, et en particulier, de sa capacité à diversifier ses approches d'une partie sur l'autre. Outre le fait que les zombies sont générés aléatoirement sur la carte, tout comme les items roboratifs, garantissant à chaque partie son unicité, notez qu'ils peuvent employer des moyens et des chemins très différents, la possibilité pour eux de détruire un mur force d'ailleurs les survivants à se tenir constamment sur le qui-vive. Moins bête qu'il n'en a l'air, le zombard réagit également à vos agissements : si vous restez deux minutes immobile par exemple, vous multipliez dangereusement les chances de vous manger une horde dans le groin. À bon entendeur... !

Versus, pour que les odieux garçons puissent incarner les ignominies que sont les « infectés ». Quatre humains doivent arriver au bout de la carte. Quatre zombies doivent les en empêcher. Dans la peau de ces derniers, les sensations sont aux antipodes de celles éprouvées précédemment. Point de ruées galvanisantes et de montées subites d'adrénaline, le zombie est plus tranquille, plus attentiste, se la joue tout en roublardise et guette le bon endroit et le bon moment pour porter le coup fatal, celui-là même capable d'isoler un des membres du groupe et de désorganiser l'ensemble, ce qui signifie bien souvent sa mort. Dans cet « envers du décor », les exigences sont néanmoins tout aussi élevées que par ailleurs : pour faire mal, il faut coopérer, planifier minutieusement ses attaques et charger de manière coordonnée. Un point de vue différent et au final assez intéressant, qui fait notamment ressortir la qualité du level design, ni trop permissif, ni trop fermé. Dans la plupart des cas, un infecté peut surgir de n'importe où, de derrière, de devant, d'en haut, de droite ou de gauche.

Aussi énormissimement bon qu'il puisse être, L4D souffre néanmoins de petits défauts nous donnant à penser que le titre de Valve est peut-être sorti un peu précipitamment. Que penser, par exemple, d'un navigateur multi aussi mal foutu ? Et comment expliquer également que seules deux des quatre campagnes (la première et la dernière) sont ouvertes au mode Versus ? Fumisterie. Espérons que ces deux « erreurs » de parcours seront rapidement corrigées. Espérons aussi, pour que L4D tienne la route sur le (très) long terme, que Valve et les communautés de moddeurs (on compte plus sur les seconds que sur les premiers...) pondent rapidement de nouvelles cartes et campagnes. On peut en tout cas être optimiste, il y a de quoi faire !

Sundin



En Deux Mots

L4D EST UNE TUERIE, UN FPS D'UNE NERVOSITÉ ET D'UNE INTENSITÉ RARES, SOUTENUES PAR UNE AMBIANCE AUX PETITS OIGNONS ET UN SYSTÈME DE JEU TRÈS BIEN PENSÉ. D'ORES ET DÉJÀ UN MUST-HAVE DE LA SCÈNE MULTI, MAIS ON N'EN ATTENDAIT PAS MOINS DES GÉNITEURS DE COUNTER-STRIKE !

+ Fuuuuunnn !!!
+ Intensseeee !!!
+ Speeeeddd !!!
- Le binz sur les serveurs
- Des bugs graphiques

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

ELLE ASTIQUE VOS MEUBLES, PRÉPARE VOTRE REPAS ET NETTOIE VOTRE CHAMBRE, PARFOIS MÊME ELLE FAIT AVANCER L'ENQUÊTE, VOICI NANCY DREW, LA DÉTECTIVE QUI FAIT TOUT !



Les Enquêtes de Nancy Drew 7

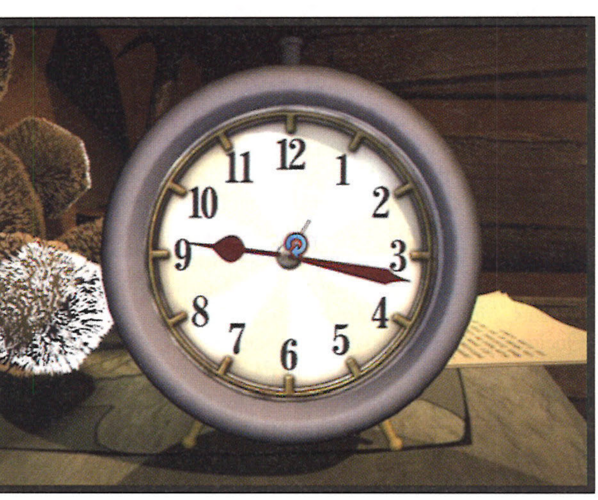
FROID DE CANARD

Le Loup Blanc d'Icicle Creek

A en croire Lucky, il y a eu une quinzaine d'épisodes des Enquêtes de Nancy Drew, mais seulement sept ont été traduits en français. « Ça plaît surtout aux gamines », ajoute notre Alain Decaux du jeu d'aventure entre la poire et le fromage. Me voilà donc prévenu lorsque Nancy m'entraîne au cœur de l'Alberta en plein hiver, où une série de catastrophes frappent l'hôtel d'Icicle Creek. Comme dans tous les ersatz d'Agatha Christie, le refuge en question est particulièrement isolé, et les quelques suspects se retrouvent soudainement enfermés.
À peine vous arrivez sur les lieux que la dépendance de l'hôtel explose sous votre nez. Qui est responsable ? Pourquoi ? Et que vient faire dans cette histoire ce loup qui hurle à chaque fois qu'un malheur arrive ? Malheureusement pour Nancy et pour nous, la patronne du coin concourt pour le César de la plus belle raclure de l'année, catégorie « enflure capitalistique ».

Travail aliénant

Alors que notre enquêtrice lui propose de se faire passer pour la nouvelle femme de chambre afin d'enquêter plus à son aise, la vieille saute sur l'occasion pour la coller aux fourneaux, au déblayage de la neige de l'entrée et à l'animation auprès des clients. « Comme ça, je n'aurais pas à payer plusieurs salaires », croit même bon d'ajouter cette sinistre maquerelle !



Le réveil de la chambre permet d'accélérer le temps.

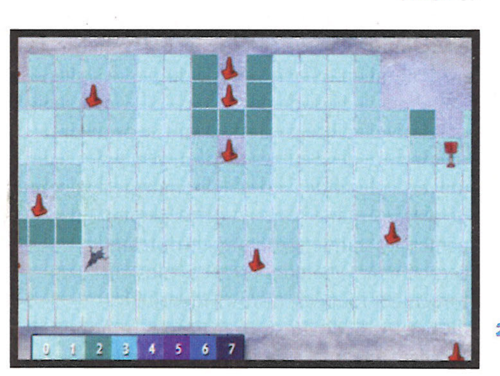


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Her Interactive/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Le jeu nous impose donc, à intervalles réguliers, de suspendre l'enquête pour faire la boniche, voire le saint-bernard les jours d'avalanche… tout cela sous forme de mini-jeux répétés ad nauseam. Surtout que si l'on oublie une de ses tâches, la patronne ou son sous-fifre aura tôt fait de nous rappeler à l'ordre et de vous hurler dessus au mépris des droits les plus élémentaires du travailleur, fut-il canadien. Et voici, mesdames et messieurs, comment en espérant booster la durée de vie d'un soft, on ne fait que hacher menu le déroulement de l'action. Si votre petite-cousine aime jouer à la ménagère, c'est peut-être une bonne idée de cadeau – après tout, les occasions d'habituer les futures jeunes femmes à une longue vie de servitude se font rares – mais autrement, allez voir ailleurs (et restez-y).

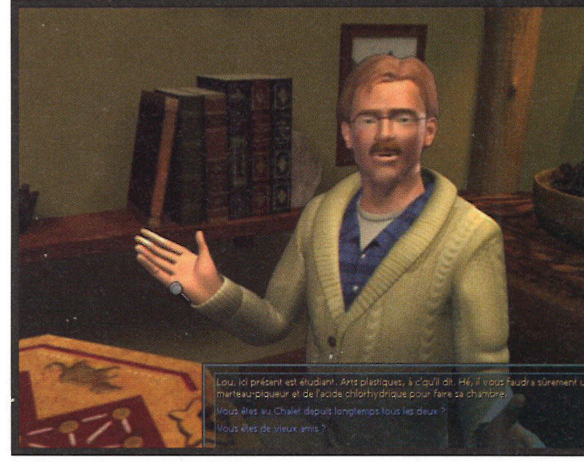
Savonfou



2008, Nancy Drew invente le démineur.

Un peu de technique

Je suis prêt à parier qu'en 7 épisodes, Her Interactive n'a pas songé à changer de moteur 3D. Le résultat est peut-être hideux mais le soft ne ramera pas une seule seconde, même sur une petite configuration.



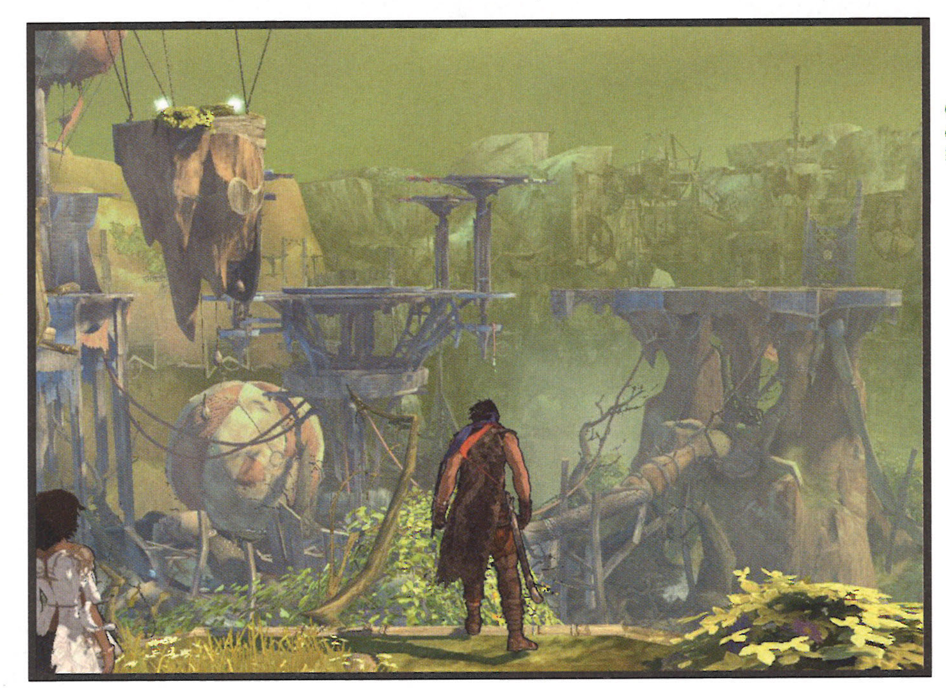
Des personnages au look bien vintage, pour coller avec les graphismes sans doute.

En Deux Mots

Le seul jeu qui combine aventure et simulation de femme de ménage. Non sérieusement, je ne fais pas mon lit dans la vraie vie, ce n'est pas pour faire celui des autres dans un jeu vidéo. Tans pis pour l'histoire, plutôt intéressante par ailleurs.

+ Scénario sympathique
- Les tâches ménagères
- Laid et statique

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	4



On a souvent plus l'impression de regarder un dessin animé d'Hayao Myazaki qu'un jeu basé sur la culture artistique du Moyen-Orient, mais bon...



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 2,6 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO**
ÉDITEUR **UBISOFT**
DÉVELOPPEUR **UBISOFT/CANADA**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



« Elika ? Je crois que j'ai un petit souci. »



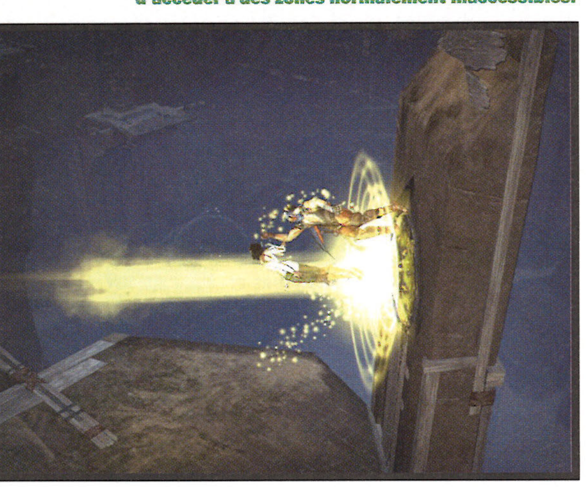
Prince of Persia

DEUX EN UN

ON A TOUT ENTENDU SUR CE PRINCE OF PERSIA, QU'IL SERAIT TROP FACILE, ININTÉRESSANT, OU, HORREUR, DESTINÉ À UN PUBLIC DE CASUAL GAMERS ! DE QUOI FRÉMIR, EN ATTENDANT D'EN SAVOIR PLUS.



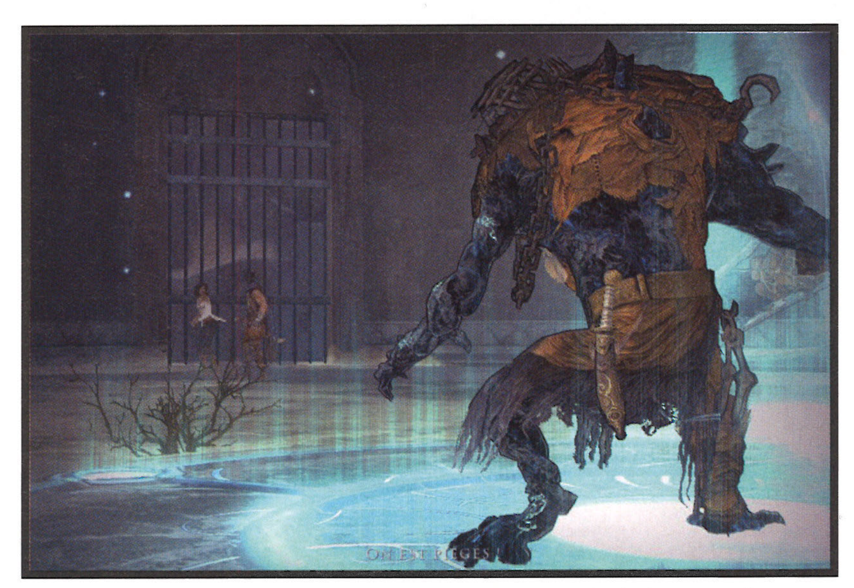
Voici l'un des 4 pouvoirs à débloquer et permettant d'accéder à des zones normalement inaccessibles.



Imaginez, vous êtes lamentablement perdu dans la forêt. Vous errez, cherchez la bonne direction, découvrez des raccourcis, de nouveaux paysages, le voyage n'est pas inintéressant mais vous réalisez vite votre erreur et avez pour ambition de revenir dans le droit chemin afin de repartir sur de bonnes bases. Cette histoire, que nous avons pratiquement tous connue un jour où l'autre, c'est un peu celle de Prince of Persia. Et elle n'incombe pas spécialement à Ubisoft. C'est que depuis le début, le personnage imaginé par Jordan Mechner a emprunté diverses voies, plus ou moins heureuses. Du premier opus, incontestablement réussi à un second moins apprécié suivi d'un premier passage en 3D franchement désastreux, il devenait évident qu'un tel héritage n'était pas des plus aisés à assumer. L'épisode des Sables du Temps, malgré sa relative facilité, avait pourtant su prouver le savoir-faire des équipes de Montréal grâce à un univers splendide, véritable hommage aux contes des Mille et Une Nuits. À cela s'ajoutait un gameplay souple, grisant et terriblement accrocheur. Quelques errances plus tard, pas forcément loupées, juste à l'identité fort différente, l'éditeur surprenait tout le monde en décidant une totale remise à zéro de sa série.

Scène 1, Acte 1

Le vent souffle, le sable du désert danse au gré des rafales, la tempête fait rage. Un homme seul tente de se frayer un chemin, il progresse avec peine, harcelé par le souffle chaud et puissant. Soudain, le sol s'effondre, il tombe, glisse, et atterrit dans un endroit plus calme. Une jeune femme dégringole de la falaise et s'effondre sur son torse. Elle est poursuivie par des gardes lourdement armés. Ces derniers, distraits, tournent les talons, pensant chercher au mauvais endroit. La jolie donzelle se remet à courir et ne semble pas se soucier de l'inconnu rencontré quelques secondes plus tôt. C'est à ce moment précis que nous prenons le contrôle du Prince, afin de partir à la poursuite de, on l'apprendra plus tard, la princesse Elika. Cette première phase, intense, a pour but de nous familiariser avec les contrôles, les sauts, grimpettes et autres courses sur les murs. Quelques ennemis apparaissent rapidement et servent d'entraînement au système de combat. Tout s'enchaîne dans une parfaite fluidité, les mouvements sont plaisants, élégants et d'une rare souplesse. Rapidement, le scénario se dévoile quand le père d'Elika décide de libérer Ahriman, le dieu des ténèbres. Pour l'empêcher de semer le chaos, nous sommes alors chargés de purifier les terres déjà



Les ennemis ne poseront que peu de problèmes aux joueurs confirmés, les autres risquent d'y passer un peu plus de temps.



TIPS JEU

Récoltez directement un maximum de sphères dans chaque zone purifiée. Elles sont nécessaires pour obtenir de nouveaux pouvoirs et il vous faudra de toute façon y revenir plus tard.

corrompues par le mesquin de service. Pour cela, une étroite collaboration entre les deux héros s'impose comme seule solution à la menace ambiante.

Lumières !

La carte nous dévoile un monde très vaste et entièrement ouvert. C'est là l'une des principales innovations de ce Prince of Persia, avec l'impossibilité d'y laisser sa peau, j'y reviendrai. Adieu la pesante linéarité des anciens épisodes, bienvenue dans une aire de totale liberté. Chaque point sur la carte représente une zone à purifier, et chacune est un vrai petit univers à part entière. Du Palais Royal à une énorme caverne très glauque en passant par des univers verdoyants, remplis de machines rappelant Jules Verne, le moins que l'on puisse dire, c'est que nous allons voir du pays ! Parmi les plus doués de leur génération, les illustrateurs d'Ubisoft Montréal ont, encore une fois, accompli un véritable travail d'orfèvre et, passée la surprise du cel-shading et d'un aspect général parfois plus japonisant que moyen-oriental, on ne peut qu'être éblouis par la qualité visuelle de l'ensemble. Les couleurs claquent, les architectures sont riches en détails et la structure générale promet des heures de plaisir à évoluer dans ces niveaux à l'allure classieuse. Tous fonctionnent sur le même principe, c'est-à-dire qu'il faudra passer par de nombreuses acrobaties, escalades, glissades sur les murs, avant de parvenir au boss, point final d'une longue phrase au lyrisme épatant. Du moins, pendant les premières heures, car une fois passé l'effet de surprise, après avoir débloqué quelques zones, on découvre le talon d'Achille du jeu : une répétitivité hallucinante.

Un peu de technique

Parfaitement optimisé, Prince of Persia tournait sans le moindre souci sur notre bécane de test (E6600, 2 Go de Ram, 8600 GTS) qui n'est pas non plus un foudre de guerre. Un très bon point, à saluer.

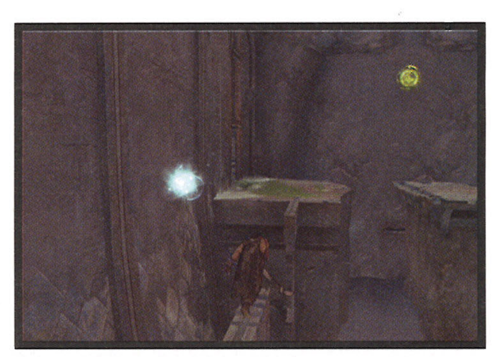
Ces sphères lumineuses doivent être collectées afin de débloquer les 4 pouvoirs. Il vous en faudra plus de 500 pour venir à bout de l'aventure.



Accusé, levez-vous !

Progression, mini-boss, énigme, boss, purification, collecte de dizaines de « sphères » (nécessaires pour débloquer des endroits inaccessibles). Voilà le schéma, toujours le même. Vous voulez beaucoup de variété ? Ce n'est pas le bon jeu pour ça. Le tout aurait pu fonctionner si les phases de plateforme nous avaient proposé un minimum de challenge. Mais non, tout n'est que séquence de boutons : bouton courir suivi de bouton saut lui-même talonné par le bouton glissade. Chaque action doit être effectuée dans un bon timing sous peine de louper la séquence. Et quand cela arrive, Elika la magicienne vole à notre secours, nous rattrape et nous dépose au début de la phase loupée. Lors des rares combats, la princesse nous régénère et la seule véritable punition en cas d'échec prend la forme d'une remontée de la barre de vie de l'ennemi combattu. Cette volonté de ne jamais frustrer le joueur, défendable pour un public moins aguerri, aurait mieux fonctionné sans cette agaçante sensation de faire tout le temps la même chose. Après plusieurs heures de jeu, le plaisir que l'on en retire est purement mécanique. À partir de là, la magie opère nettement moins, l'ennui est omniprésent, et un jeu relativement court (une grosse dizaine d'heures) parvient à décourager un joueur très motivé. Dans le genre plateforme, quand la concurrence propose un très bon Tomb Raider Underworld, il devient difficile de conseiller ce Prince of Persia là à des vieux de la vieille du jeu de plateforme. Des joueurs plus jeunes et moins exigeants devraient en revanche y trouver leur compte.

Yavin



Si vous loupez votre saut, Elika volera à votre secours et vous posera sur la plateforme précédant votre échec.

En Deux Mots

MAGNIFIQUE, ACCESSIBLE, SOUVENT GRISANT, CE PRINCE OF PERSIA SOUFFRE MALGRÉ TOUT DE GROS DÉFAUTS POUR LES CORE GAMERS. LES ACTIONS PLAISANTES LORS DES PREMIÈRES HEURES DE JEU SE RÉPÈTENT UN PEU TROP PAR LA SUITE MAIS DEVRAIENT TOUT DE MÊME PLAIRE À UN PUBLIC PRIVILÉGIANT L'EXPLORATION AU CHALLENGE PUR ET DUR.

- \+ Un univers magnifique
- \+ Contrôles très souples
- \- Trop répétitif !
- \- Des dialogues navrants
- \- Aucun challenge

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR RTL ENTERPRISES
DÉVELOPPEUR 49GAMES/ALLEMAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS (JE CROIS…) ET VOIX EN ANGLAIS



Admirez ce menu d'accueil traduit dans un français im-pec-ca-ble



Oh nooon ! J'avais oublié qu'à 14 heures, y'avait Derrick sur RTL 9… Qu'est-ce que je vais faire ?!?

RTL Biathlon 2009

GROSSE GAMELLE

L'HIVER APPROCHE, ET AVEC LUI SON CORTÈGE DE JEUX DE SPORTS DE GLISSE. PEUT-ÊTRE UNE OCCASION DE RESTER AU CHAUD ET D'ÉCONOMISER TROIS MOIS DE SALAIRE EN S'ÉVITANT UN WEEK-END SKI ET RACLETTE À COURCHEVEL. OU PAS.

Sans vouloir aucunement manquer de respect à ce noble sport qu'est le biathlon, il faut reconnaître que le pari était osé, surtout de la part de nos amis de chez 49Games. Pour mémoire, leur précédente créature, Summer Athletics, qui rassemblait pas moins de 30 disciplines sportives, avait subi en août dernier les foudres de votre serviteur. Trois mois plus tard, voici qu'arrive le même package, avec un peu de neige dedans, mais avec 28 disciplines de moins à l'affiche. Avouez qu'on est en droit d'avoir comme une angoisse au moment de cliquer sur l'icône de démarrage ! Angoisse qui sera rapidement concrétisée pour notre plus grand malheur (enfin, le mien surtout…) : RTL Biathlon 2009 est bel et bien aussi moisi qu'un fromage de chèvre abandonné en plein soleil.

Quand te reverrai-jeuuu ?

Soyons clairs : vous n'avez aucune chance de voir quoi que ce soit de merveilleux en jouant à RTL Biathlon 2009. Sans être laids, les parcours n'en restent pas moins d'une monotonie accablante : à chaque fois les mêmes arrière-plans figés, les mêmes animations minimalistes, et la même sensation d'ennui profond. Jamais montagnes enneigées ne m'ont paru aussi tristes. Quant au gameplay, il est tout simplement ri-di-cu-le. À l'inverse de NBA 2K9 le mois dernier, que j'avais qualifié de pas très « user-friendly », RTL Biathlon 2009 est, lui, tellement user-friendly que Kevin, mon lapin nain, pourrait y jouer sans problème et peut-être même remporter quelques courses, avec de l'entraînement. Il lui suffira pour cela de tapoter inlassablement sur la barre espace du clavier, pour gérer l'effort de son skieur. De temps en temps, il devra utiliser son autre papatte, pour tapoter sur « Y » et passer en mode sprint. Là où il risque d'avoir du mal, je le reconnais, c'est pour l'utilisation de la touche « A ». Cette dernière permet en effet de déclencher une des compétences spéciales de son « caractère » (et non pas « character », vive les localisations faites à l'arrache), telles une visée plus stable lors du tir à la carabine ou un regain de puissance sur une montée un peu raide. Un bien maigre effort face au vide abyssal offert par le reste du jeu.

Kracoukas

Un peu de technique

Je profite du pavé technique pour saluer le travail de l'équipe de traduction : merci, les gars, j'ai bien ri, continuez comme ça, ne changez rien ! Quant au reste, ma foi, pas grand-chose à dire. C'est moche mais ça tournera sur les machines les plus modestes sans sourciller.



Le biathlon, c'est très technique. Me voici par exemple dans la position dite du « skieur ridicule ».



En Deux Mots

CE SPORT MÉCONNU DU GRAND PUBLIC N'EN SORT PAS GRANDI, C'EST LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE. L'IMPRESSION D'UN TRAVAIL BÂCLÉ S'IMMISCE DÈS LES PREMIÈRES SECONDES, ET L'ENNUI, ENVIRON CINQ MINUTES PLUS TARD.

+ Traductions audacieuses
- Réalisation insipide
- Ennuyeux à mourir

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Ouais, moi aussi, je vous aime, les girls!



Pour pimenter le jeu, 49Games a tapissé la piste de saut à ski avec des clous! Les fourbes!

RTL Winter Sports 2009

PENTE SAVONNEUSE

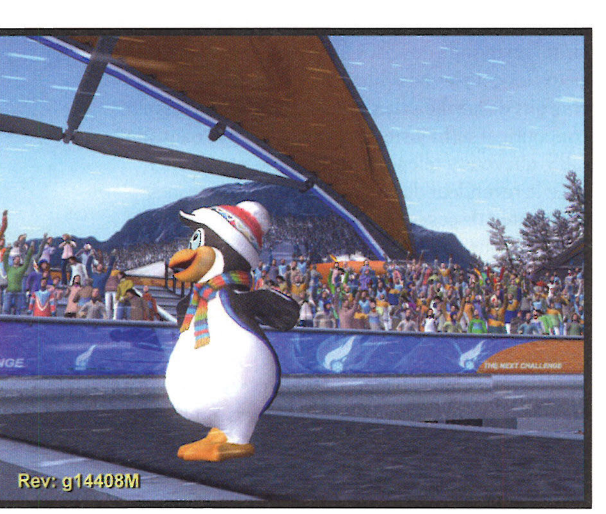
SUNDIN ET 49GAMES SE SONT LIGUÉS POUR ME DÉGOÛTER À JAMAIS DES JEUX DE SPORTS SUR PC. ALORS QUE SUMMER ATHLETICS ET RTL BIATHLON 2009 AVAIENT DÉJÀ FAIT LE GROS DU BOULOT, RTL WINTER SPORTS 2009 ALLAIT-IL M'ASSÉNER LE COUP DE GRÂCE?

Un peu de technique

RTL Winter Sports 2009 est le genre de jeu grisant qui donne l'impression que votre vieux coucou en fin de vie peut encore rivaliser avec les processeurs de la mort et autres cartes graphiques de tueurs. Un sentiment de puissance qui sera de courte durée, au vu de l'intérêt du jeu.



CONFIG MINIMUM **CPU 1,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo**
ÉDITEUR **RTL Enterprises**
DÉVELOPPEUR **49Games/Allemagne**
TEXTE ET VOIX **en français**



Summer Athletics avait son singe ridicule, RTL Winter Sports a son pingouin grotesque.

Petit Quizz : si les p'tits gars de 49Games ont suivi, comme je le crains, le vieil adage du « jamais deux sans trois », cette nouvelle mouture de RTL Winter Sports sera :
a) Un jeu réussi qui sent bon la poudreuse ? ou
b) Une infâme bouse au gameplay insipide ?
Ayant eu l'immense honneur de massacrer les deux dernières créations de nos amis teutons, je me voyais déjà les noyer sous une nouvelle pluie de critiques acides. Mais c'était enterrer un peu vite la nation du bretzel et de la saucisse de Francfort ! RTL Winter Sports n'est certes pas un grand jeu, mais il s'en sort mieux que les deux vilains qui l'ont précédé. En termes de gameplay pour commencer : l'équipe allemande s'est enfin décidée à sortir des sentiers battus en proposant des épreuves non seulement variées, mais aussi originales. Ainsi, après avoir triomphé lors des grands classiques des sports d'hiver (curling, sauts et autres slaloms géants), vous pourrez tenter de relever des défis un peu moins… académiques. Un exemple ? Cette descente où la victoire dépendra moins de votre chrono que de votre capacité à additionner ou soustraire des chiffres disséminés tout au long du parcours, avec, à l'arrivée, l'obligation de donner le résultat correct. Assez fun et moins facile qu'il n'y paraît !

Essaie encore, petit scarabée

Même constat d'amélioration du côté de la réalisation : visuellement, l'ensemble reste très moyen, mais on sent, notamment sur les épreuves de vitesse, qu'un effort a été fait pour rendre le jeu plus attrayant. Rien d'extraordinaire, mais il est bien agréable de sentir enfin une certaine souplesse dans les mouvements du skieur, d'apercevoir les gouttelettes qui ruissellent sur l'écran pendant une descente, ou d'encaisser des tremblements à l'atterrissage d'un saut. Autant de détails qui apportent une dose de nervosité qui faisait largement défaut aux précédentes réalisations de 49Games. De bonnes surprises qui ne seront toutefois pas suffisantes pour contrebalancer les deux casseroles en fonte que RTL Winter Sports traîne derrière lui : une difficulté proche du zéro absolu, et un manque flagrant de profondeur, le mode Carrière étant réduit à sa plus simple expression. Mais que nos amis d'outre-Rhin ne désespèrent pas, la prochaine sera sûrement la bonne !

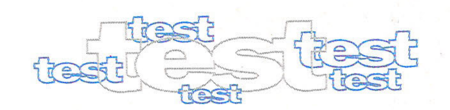
Kracoukas

En Deux Mots

Un peu plus fun que prévu, RTL Winter Sports 2009 n'en reste pas moins un jeu médiocre dont vous vous seriez lassé très rapidement si vous l'aviez acheté…

+ Quelques épreuves amusantes
- Vite redondant
- Difficulté ridicule

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT





Bleus surréalistes et tons orangés, Undercover abuse du post processing pour nous faire croire que l'on est dans un épisode des Experts : Miami.

Need For Speed Undercover

NEED FOR MOUCHOIRS

APRÈS UN PROSTREET PLEIN DE BONNES IDÉES, MAIS QUI N'AVAIT RIEN D'UN NEED FOR SPEED, ELECTRONIC ARTS NOUS PROMET UN RETOUR AUX ANNÉES FASTES DES « UNDERGROUND » ET DE « MOST WANTED » POUR CE NOUVEL OPUS. AH, LES PROMESSES...

L'accroche lors du chargement du jeu donne le ton : « Ni bon ni mauvais, vous rentrez dans le moule et vous regardez ce qui se passe autour de vous ». En gros, comprenez que vous êtes sous couverture, ou « undercover ». On remerciera d'ailleurs au passage les petits gars d'Electronic Arts de ne pas avoir osé traduire le titre. Alors voilà, vous incarnez un agent des forces de l'ordre, amateur de sensations fortes, qui a pour mission d'infiltrer les courses de rue. Pas parce qu'elles sont illégales, mais parce que certains de leurs membres font des choses beaucoup plus moches. Ils braquent des camions sur les autoroutes. Euh, pardon, ils dealent de la drogue. Un pitch qui n'est pas sans rappeler un film dont le nom m'échappe...





CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA BlackBox/Canada
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Le Rapide et le Furieux

Après que votre seul contact avec l'extérieur vous a révélé ce scénario poignant, vous commencez une petite course d'introduction, histoire de vous mettre en situation. Vous vous retrouvez alors dans Tri-City, un ensemble de trois villes reliées par un très joli réseau autoroutier et présenté comme le plus grand terrain de jeu d'un Need For Speed. Dans la pratique, on n'est pas forcément très convaincu. Try-City se résume plutôt à un centre urbain, une zone portuaire et une zone montagneuse...



À la façon du grand Most Wanted (et du moins grand Carbon), vous pouvez parcourir les rues, visiter un monde ouvert. Ou pas. Comme chez ses aïeux, les courses possibles sont dispersées à divers endroits de la ville. Mais inutile de s'y déplacer pour concourir, il suffit juste de choisir la course dans son GPS, qui vous y téléportera... Inutile aussi d'aller chez le revendeur de pièces détachées ; ces zones sont matérialisées sur la carte, mais là aussi, vous n'y rentrerez que par le biais du GPS, indispensable outil de votre progression ! Résultat, on oublie assez vite que l'on est dans un monde ouvert et on commence à enchaîner les courses les unes derrière les autres. D'autant qu'il n'y a pas vraiment d'intérêt à découvrir la ville. Pas de raccourcis à trouver, pas de challenges à relever (comme embêter vos collègues), c'est à peu près aussi plat que le trafic ou l'animation, proche du néant.

Votre meilleur ami, le GPS qui indique les courses. Vous pouvez aussi presser la touche du bas sur votre pad pour ne pas avoir à choisir la course suivante !



Un dé r'couvert ?

On se rabat donc sur les courses que l'on enchaîne. Vite. Et on tourne en rond aussi vite entre les circuits, sprints

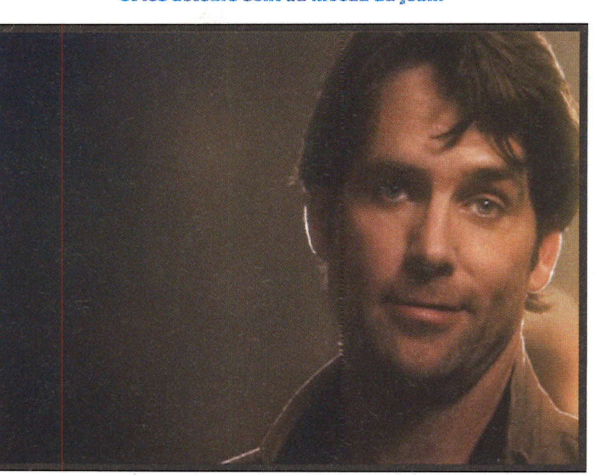
TIPS JEU

Ne cherchez pas à choisir un véhicule rapide ou lent (pour augmenter la difficulté), choisissez les voitures en fonction de l'esthétique car l intelligence artificielle rend caduque toute notion de puissance...



et autres contre-la-montre. Là encore, l'idée du monde ouvert est limitée puisque les circuits sont « fermés » par des barricades virtuelles qui ont, de surcroît, le mauvais goût de bloquer le trafic ; ce dernier ne vous coupera jamais la route ! Question modes de jeu, la seule originalité réside du côté de la « bataille sur autoroute », où l'on doit semer un adversaire d'une distance donnée. Pas de quoi être cloué sur les rails comme dans le vieux mode « Drag » (Most Wanted), mais on prend enfin un peu de plaisir. Et c'est, de plus, le seul mode qui propose un (petit) challenge. Car les missions avec les forces de l'ordre ne sont pas beaucoup plus relevées. C'est même pire : passé quelques minutes, aucun nouveau policier ne sera lancé dans la poursuite, ceux que vous n'avez pas « immobilisés » seront juste « remplacés » par des unités plus rapides et plus agressives. Aucune chance donc d'avoir des poursuites épiques comme dans Most Wanted. Ici, c'est plat, court et sans saveur.
Parce que l'on est prêt à pardonner la conduite ultra-facile et les virages qui se prennent à haute vitesse, on pardonne même le comportement bizarre de la Nitro, à utiliser dans les virages étroits pour se remettre dans le bon chemin. C'est irréaliste, mais la physique est avancée et les sensations correctes. Le niveau des intelligences artificielles, en revanche, est proche du zéro. Leur comportement est élastique, alternant entre le ralentissement quand vous prenez un mur et la réaccéleration soudaine. C'est qu'il ne faudrait pas vous brusquer...

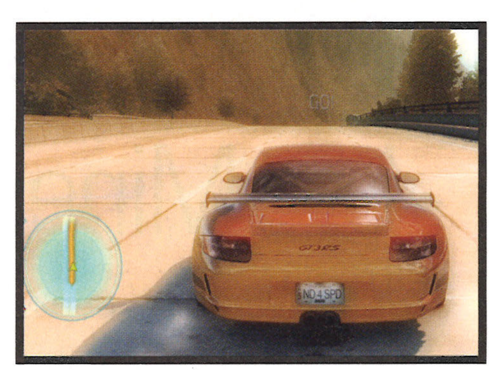
Il y avait pourtant du budget, côté acteurs. Les séquences sont cependant trop courtes et les acteurs sont au niveau du jeu...



Un peu de technique

Le moteur est celui de ProStreet, un peu repeint. Une Radeon HD 4850 permet de le faire tourner à fond sur un écran 22 pouces, on peinera en revanche un peu (mais pas trop) sur une GeForce 8800 GT ou équivalent. C'est surtout côté processeur qu'un Core 2 rapide aidera à éviter les saccades. Il est largement plus fluide sur PC que sur console, ce qui ne nous consolera pas vraiment...





On peut encore stopper le temps, façon « Matrix », pour passer les virages difficiles, mais vous pouvez aussi finir le jeu sans y toucher...

À vaincre sans péril, tout ça...

Un système d'expérience, façon RPG, est également intégré à l'ensemble, censé représenter votre « niveau » de pilote et vous octroyant divers bonus, mais comme pour beaucoup de choses dans Undercover, on a du mal à en comprendre l'intérêt. Le système d'upgrade est aussi aseptisé. Ajouter un aileron ne changera rien à l'aérodynamique du véhicule, tandis que les packs de mise à jour (semi-pro, pro) sont débloqués indépendamment du niveau des véhicules que l'on conduit. À quoi bon enchaîner les courses, alors ? Faire avancer l'histoire où l'on vous demandera d'immobiliser les voitures des « boss » en fuite pour les mettre sous les verrous ? Bof. Faire du « gendarmes contre voleurs » en ligne ? C'est en effet le seul petit rayon de soleil avec les batailles sur autoroutes, mais on s'en lasse vite.

C_Wiz



En Deux Mots

Tout est insipide dans Undercover. L'univers est vide, le monde ouvert est fermé, le tuning est raté et les courses sont sans intérêt. Il y avait pourtant un potentiel, entre les tentatives de scénario, le budget pour payer quelques acteurs (presque connus) et une physique correcte.

- + Sensations de vitesse
- + Physique réussie
- − Beaucoup trop facile
- − Univers vide
- − Un épisode bâclé







CONFIG MINIMUM CPU 2.2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Turbine/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Le Seigneur des Anneaux Online

MASSIVEMENT SOLITAIRE

Les Mines de la Moria

TOC, TOC, TOC ! – QUI VA LÀ ? – C'EST LE HÉROS, JE VIENS AIDER LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU À POURRIR SAURON, VOUS DEVEZ AVOIR UNE INVITATION À MON NOM. – LE HÉROS… LE HÉR… AH ! LE HÉROS ! FAUT VOUS PRESSER, MON GARS ! FRODON A QUITTÉ LA MORIA DEPUIS LONGTEMPS !



Rentrer dans la Moria vous prendra déjà quelques heures.



La Moria est bien plus fréquentée que vous ne le pensez.

J'ai lu le Seigneur des Anneaux… Quand je pense qu'il a fallu huit types pour accompagner Frodon dans les mines de la Moria, je rigole. Ils ont galéré pour les passer sans presque avoir à défourailler et, comme par hasard, quand moi j'y débarque avec mon elfe, y a du gobelin tous les deux pas ! Et encore, je passe sur ces saloperies de bestioles sans yeux aux crocs aiguisés… Et est-ce que je me plains ? Non. Sérieusement, si mon avatar avait fait partie de la Communauté de l'Anneau, au lieu de se farcir une trilogie titanesque, Tolkien aurait tout au plus écrit une nouvelle. Faut dire que des héros comme le mien, on n'en a jamais vu en Terre du Milieu.
C'est un gardien des runes, l'une des deux nouvelles classes de cette extension. Un personnage hybride mi-mage mi-prêtre. Adepte à la fois des soins et des dégâts (sans exceller dans aucun domaine), cette classe est parfaite pour évoluer seul. Je crois que Turbine vient pleinement d'assimiler que son MMO se prête plus au solo qu'au jeu en groupe.
La sentinelle, pour sa part, est un tank qui gère son aggro via un système de combo (pas celui de Conan, ici c'est du combo non arcade). C'est moins original, mais quoi qu'il en soit, ces deux classes sont plus complexes à jouer que les précédentes, moins « monotouche ». Petit à petit, Turbine explore de nouveaux gameplay et bouscule avec succès quelques-unes de ses habitudes.

Amis pour la vie

Cela dit cette extension ne révolutionne pas le jeu. Lotro est et restera un jeu Massivement Monojoueur Online. Le gros du contenu de la Moria est pensé pour le solo. Tout est même fait pour vous donner le sentiment d'être le dixième homme de la Communauté, l'ombre silencieuse qui clôt la marche et sécurise les arrières. Vu l'importance du truc, vous ne seriez pas trop de deux. Problème bien connu des célibataires endurcis : comment être deux quand on est seul ? Réponse de Turbine : les armes légendaires. Plus encore qu'une arme, ces items sont de vrais compagnons. Une excellente idée qui compense largement le fait que Lotro ne possède aucune classe dotée d'un familier. Très vite, on se surprend à lui



donner un petit nom (définitif), à améliorer ses caractéristiques en lui donnant de l'XP, à lui offrir de jolies pierres pour booster ses compétences… bref, à la traiter comme une vraie Lady ou un second soi-même. Donc même une fois atteint le fatidique cap du niveau 60, la progression de votre personnage ne sera pas encore terminée et ça, c'est bon signe.

Germinal

Pour moi, les armes légendaires sont les vraies stars de cette extension. Mais à qui revient l'oscar du meilleur second rôle ? Aux décors ! La Moria elle-même, immense au premier abord, n'est finalement pas si grande que ça. Mais l'atout de Lotro, c'est que ce jeu rend mieux que n'importe quel autre les passages souterrains, particulièrement à l'honneur dans les mines. Au gré des couloirs qui se croisent et s'entrecroisent, on a vraiment l'impression de s'enfoncer dans les entrailles de la terre avant de débarquer sur une petite salle bien souvent inattendue. L'aspect labyrinthique des mines est parfaitement rendu. Un bon point car les grandes salles naines, bien qu'impressionnantes par leur taille, respirent souvent le vide. Des dalles et des pylônes à perte de vue… rien de mémorable. À l'austérité des Mines, cette extension oppose la luxurieuse Lothlorien, patrie des elfes et de Galadriel, où la surabondance de détails surprend. Ces premiers lieux « épiques » de l'aventure, marque un renouveau dans le paysage de Lotro. Un nouveau style se dégage, plus onirique, plus proche de Tolkien. Voilà qui devrait ravir les joueurs.

Un peu de technique

Rien de particulier à signaler. Si Lotro tourne sur votre machine, ce sera tout bon pour la Moria. Prévoyez quand même pas mal de temps pour télécharger les différents patchs post-installation. Il y en a pour un petit moment.

Il est où mon Balrog ?

Comme vous pouvez le constater, la Moria ne manque pas d'idées brillantes, mais cela ne fait pas tout. Quand le Wrath of the Lich King (testé dans ce numéro) tente de renouveler ses quêtes, cette add-on s'enfonce dans un convenu tristounet. Même avec cette extension,

La sentinelle est une classe de lancier très... ben, classe justement.

Lotro reste un MMO PvE pantouflard. En fait, ce sont les défis épiques qui manquent à l'appel. La preuve : le passage où l'on rencontre le Balrog (sans le combattre) n'impressionne pas. Pourtant les mines de la Moria sont supposées être le premier gros climax du Seigneur des Anneaux. Alors je n'ai certes pas bouclé l'extension, mais rien d'héroïque à l'horizon. En fait, depuis plus d'un an, j'ai l'impression que c'est toujours Frodon et ses potes qui se trouvent au bon endroit au bon moment. L'adrénaline, les combats de masse, c'est toujours pour eux ! Moi quand je passe derrière, il ne me reste que les grands-mères boiteuses et les rats d'égouts… Rien de follement épique donc, mais si vous êtes déjà joueur de Lotro, vous devez y être habitué. Espérons donc qu'avant de parvenir au Gouffre de Helm, les gars de Turbine trouvent la recette de la grosse-claque-qui-scotche-le-joueur, car finalement, c'est tout ce qui manque à Lotro.

Lucky





C'est à Fondcombe que l'on vous donnera votre première arme légendaire.

En Deux Mots

Lotro continue son petit bonhomme de chemin. Riche en contenu et parfois inventive, cette extension souffre des mêmes tares que le jeu original. L'aventure, un brin pantouflarde, manque de punch. Cela dit, les deux nouvelles classes et surtout les armes légendaires vont donner maille à partir aux joueurs pour un moment. L'essentiel est assuré.

- + Arme légendaire
- + Le gardien des runes
- + Beaucoup de contenu
- − Toujours un peu mou

Technique	-
Artistique	-
Intérêt	-







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Blizzard Entertainment
DÉVELOPPEUR Blizzard Entertainment/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

World of Warcraft

MMO SANS PINGOUIN AJOUTÉ

Wrath of the Lich King

MOUFLES EN PEAU DE PHOQUE + 3 RÉSISTE-GIVRE - 6 AGILITÉ. POLAIRE KESHUA + 5 RÉSISTE-GIVRE - 5 CHARISME SUR LES HUMANOÏDES. RADIATEUR ÉLECTRIQUE + 15 RÉSISTE-GIVRE + 20 FACTURES EDF... JE SUIS PRÊT. ARTHAS, TU PEUX BIEN TE PLANQUER SUR TA BANQUISE, J'ARRIVE !





Les dragons sont particulièrement à l'honneur dans cette extension.

J'ai imaginé mille et une façons de débuter ce test. Certaines étaient pompeuses, d'autres rigolotes, mais rien n'allait jamais. Un vrai calvaire... De fil en aiguille, je me suis mis gravement à la bourre, et d'après Sundin, il paraît que j'ai tellement de pages à rendre et si peu de temps qu'il envisage déjà de me pendre. Alors soit, je vais la jouer franc-jeu. World of Warcraft accuse bientôt ses quatre années d'existence. Comme vous, sans doute, je connais ce jeu sur le bout des doigts. J'attendais de cette extension un niveau 80, de nouvelles quêtes, du stuff, des instances... bref, je m'attendais à replonger la tête la première dans la folie du loot et de l'XP. Eh bien, là où Wrath of the Lich King m'étonne, c'est qu'il parvient encore à m'étonner.
Son histoire replonge en plein Warcraft 3. Me voilà une nouvelle fois témoin de la corruption d'Arthas, le paladin parricide. Sur Norfendre, au fil des quêtes, je le vois s'emparer de Frostmourne, l'épée maudite, et ordonner la destruction des navires de sa flotte... J'ai l'impression de me retrouver au lycée, dix ans en arrière, sans mon acné. C'est à la fois WoW et Warcraft 3, en un mot, c'est le bonheur.

Un glacial vent de renouveau

Parvenu à ce stade du test, je devrais vous parler des plaines enneigées de Norfendre, de ses forêts de glace, de ses inquiétantes tanières de dragons rouges. Je devrais aussi vous toucher deux mots de la merveilleuse capitale volante de Dalaran et de la surpuissante classe des Chevaliers de la Mort. Je n'en ferai rien. Sachez seulement que WotLK est un Blizzard grand cru et qu'après l'Outreterre, cette extension puise à nouveau son inspiration dans l'heroic-fantasy pure et dure. Décors, musique et scénario, tout s'accorde avec suffisamment de finesse pour redonner envie à n'importe quel ancien joueur de WoW de reprendre du service. Ce prodige, Blizzard ne le doit pas qu'au talent de ses artistes, mais à plusieurs petites innovations qui, mises bout à bout, font la différence. Ainsi les quêtes ont subi un travail tout particulier afin de s'éloigner du bashing massif et rébarbatif. Et, détail qui tue,



Hadronox, mon copain à huit pattes.

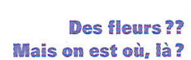
certaines missions ont désormais un impact sur l'environnement du joueur. Mettons que l'on vous demande de tuer du villageois dans le village voisin. Docile, vous allez tuer du villageois, normal. Vous revenez rendre compte de vos actes et, comme par magie, quand vous retournez sur les lieux du crime, les goules ont pris le pouvoir ! Si toute la création du Chevalier de la Mort repose sur cet artifice scénaristique, les développeurs l'ont étendu ça et là à diverses missions charnières de l'histoire. Ça a l'air tout bête, comme ça. Ça l'est, mais qu'est ce que ça claque !

Utgarde au petit matin.

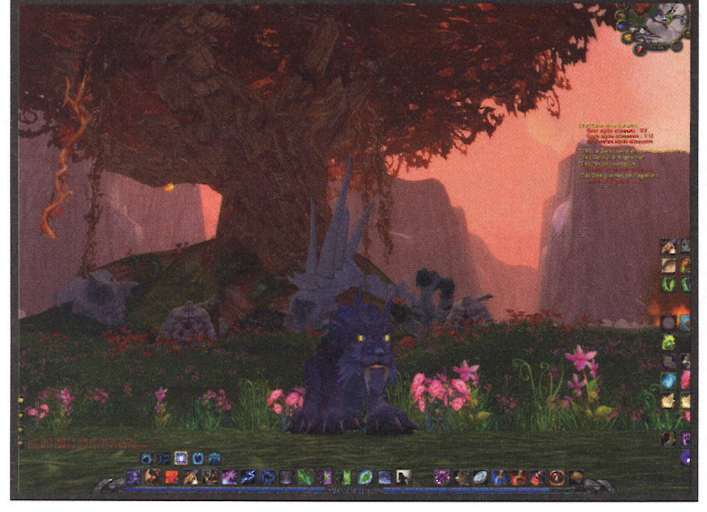


Monsieur-tout-le-monde instancie

Si les quêtes ont subi un lifting gentillet, les donjons, eux, ont été profondément bouleversés. Quelque part dans les tréfonds de ce magazine, vous devriez trouver un papier sur ces pauvres guildes de joueurs über-talentueux qui ont plié tout le contenu haut niveau de WotLK en trois jours seulement. Rassurez-vous, pour le joueur lambda, il n'y a pas péril en la demeure. Tant que les filles de votre entourage ne se mettent pas à pleurer d'extase



Des fleurs ?? Mais on est où, là ?



Un peu de technique

Depuis l'application du patch 3.0, WoW peut désormais afficher des ombres détaillées. Poussé à fond, le jeu devient beaucoup plus beau, mais également beaucoup plus exigeant. Vous vous plaigniez que le jeu n'exploite pas votre bécane à fond ? Vous vous plaindrez peut-être maintenant qu'il la mette à genoux. Mais bon, dans l'absolu, le jeu tourne toujours sur un grand éventail de machines.

devant votre maîtrise technique du jeu, c'est que vous êtes tranquille jusqu'en février/mars.
Car du challenge, il y en a : un millier de quêtes, une dizaine de donjons, trois raids, des hauts faits démentiels… Pourtant, on ne peut pas nier que ce Lich King soit plus accessible que ne l'était Burning Crusade. J'ai bien dit accessible, hein, pas facile. En fait, Blizzard a zappé toutes les phases de farming susceptibles de lasser le joueur. Exit les interminables quêtes d'accès pour les donjons et raids héroïques. Du coup, vous n'aurez pas à faire quinze fois le donjon d'Utgarde en « normal » avant de le tenter en « héroïque ». Si vous vous sentez de taille à affronter le pire tout de suite, pas de problème, foncez. Le temps où le joueur devait se forcer à instancier jusqu'au ras-le-bol pour entrevoir les défis haut niveau de WoW, est révolu. Et si l'on ajoute à ça que la longueur et la complexité des donjons ont été revues à la baisse (moins de trash entre les boss et 30-40 minutes de jeu en moyenne), on se rend compte que Blizzard vient de réinventer les instances plaisir. Une valeur, je vous l'accorde, très grand public, mais également très séduisante. Voilà d'ailleurs qui résume à merveille toute la philosophie de cette extension.

Lucky

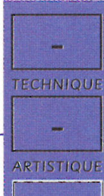
Le Chevalier de la Mort est si puissant qu'il pourrait faire l'objet d'un patch prochain.

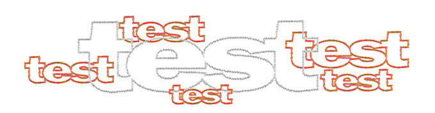


En Deux Mots

Wrath of the Lich King est une excellente extension qui, sans réinventer WoW, l'enrichit de fort belle manière. Cet add-on surclasse Burning Crusade point par point. Une chose est sûre, ça n'est toujours pas demain la veille qu'un MMO pourra concurrencer le jeu de Blizzard.

- \+ Norfendre, un continent superbe
- \+ Le Chevalier de la Mort
- − Arthas se fait attendre
- − PvP toujours pas fantastique





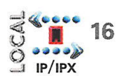


En vue « caméra », le pilotage est plus aisé et les virages visibles de plus loin. En revanche, l'immersion en prend un sérieux coup.

Dissipons d'emblée vos éventuels doutes : si vous avez jeté un coup d'œil aux captures d'écran illustrant ce test, vous avez peut-être remarqué une certaine ressemblance entre ce Pro Racing et le rFactor d'Image Space Incorporated sorti en 2005 sur la Toile. Normal, c'est le même jeu et si nous ne l'avons pas testé l'an dernier lors de sa première sortie en version boîte, c'est tout simplement parce que personne n'avait cru bon de nous l'envoyer. Voilà pour l'explication. Maintenant, je peux entrer dans le vif du sujet et lancer une partie afin de vous montrer ce que cette simulation a dans les tripes. Un petit tour par le menu permet de découvrir deux choses importantes. La première, c'est que l'on est au-delà d'une présentation austère, on sombre carrément dans les plus profonds abîmes de la laideur. La seconde, découlant directement de la précédente, c'est qu'on a manifestement affaire à un jeu franchement sérieux et faisant l'impasse sur la moindre fioriture. Un mal pour un bien, comme on dit. Choisissons un véhicule.







CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Anuman
DÉVELOPPEUR Image Space Incorporated/États-Unis
TEXTE en français **et VOIX** en anglais



L'étalonnement de la boîte de vitesses, de loin la section la plus facile à maîtriser. Sur un circuit comme Monza, n'hésitez pas à élargir les rapports de boîte pour gagner en vitesse de pointe.

MEGASTAR joystick

Pro Racing

SAINT DES SAINTS

PRO RACING, EN VOILÀ UN NOM IMPERSONNEL ET INSIPIDE. POURTANT, CE NOUVEAU JEU DE CAISSE SEMBLE POINTU ET TRÈS BIEN RÉALISÉ. TIENS, ÇA VIENT DE CHEZ ANUMAN, PAS VRAIMENT UN ÉDITEUR HABITUÉ À SORTIR DE GROSSES TUERIES. AH, MAIS ATTENDEZ, SE POURRAIT-IL QUE… ?

Les poussives voitures de tourisme sont pourtant idéales pour apprendre les bases de la simulation.



De nombreuses demoiselles d'acier s'offrent à moi et sont divisées en plusieurs catégories. Vais-je prendre la voiture destinée à l'apprentissage, une Formula IS nerveuse quoiqu'un peu molle, une RF3 rigolote mais manquant de punch ou carrément une… oh ben oui tiens, une Formule 1.

Leçon d'humilité

Casque (audio) vissé sur la tête, j'opte pour une petite séance d'essai afin de me familiariser avec la BMW Sauber 2007, seule F1 officielle présente, à la suite d'un partenariat entre les développeurs et l'écurie allemande. Je passe la première, appuie sur l'accélérateur, la voiture fait un bond en avant et s'arrête aussi sec. J'ai calé, comme à l'auto-école. Je recommence et cale à nouveau. O.K., je peux faire une croix sur ma fierté et aller faire un petit tour dans les aides au pilotage afin de résoudre mon souci. Vu que je joue au volant et avec un pédalier complet, je vais déjà commencer par activer l'embrayage automatique. Je me relance en piste, passe la première, appuie sur l'accélérateur et c'est parti pour quelques tours sur le circuit de Monza ! Bridé par le limiteur de vitesses, je sors des stands à une allure raisonnable. Quelques secondes plus tard, me voilà en piste, troisième, quatrième, cinquième, l'habitacle vibre comme une fusée au décollage. Sixième, le moteur crache les feux de l'enfer. Septième, les sensations deviennent extrêmes et mon cœur, paniqué, tambourine dans ma poitrine, comme s'il me suppliait de le laisser sortir. Encore 300 mètres, 200, 100… mon pied écrase la pédale de frein, mes mains descendent rapidement les

rapports, la première chicane se négocie en deuxième. J'entre parfaitement à la corde, sors en escaladant un vibreur, accélère comme un furieux et dérive dans un lamentable tête-à-queue.



Une voiture d'apprentissage normalement aisée à prendre en main. Sauf que là, je jouais au pad.

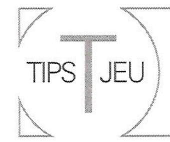
Force ouvrière

Réaliste, rFactor, pardon Pro Racing, l'est assurément. Les modèles physiques, aérodynamiques ou la gestion de la température des pneumatiques sont réellement bluffants. Pour ceux qui en doutent encore, qu'ils aillent faire un tour dans les paddocks de Formule 1 afin de constater à quel point cette simulation est populaire autant chez les pilotes que chez les ingénieurs du milieu. Avec de telles qualités, un mode multijoueur aux petits oignons, 14 circuits à écumer et malgré des graphismes parfois désuets, je pourrais m'arrêter là et vous dire de courir l'acheter. Mais ce n'est pas tout, car la vraie force du titre tient surtout à son incroyable communauté. Entièrement « moddable », le jeu s'est doté, au fil des années, de centaines de créations dont certaines tiennent du génie pur et simple. Plus haut dans le test, je vous ai dit qu'une seule F1 était disponible de manière officielle. C'est vrai, reste que des passionnés se sont déjà chargés de reproduire une tripotée de championnats existants afin de rendre tout cela plus attractif. Une petite envie de courir avec des F1 de 2007, 2006, 1979 ? C'est possible. Envie de karting, de voitures de Grand Tourisme ou de monoplaces GP2 ? Vous désirez courir sur d'anciens circuits, des tracés aujourd'hui disparus ? Pas de problème, formulez votre souhait, des petits génies se chargent de l'exaucer.

À quoi ça sert ?

Qu'apporte donc cette nouvelle mouture de rFactor à part un nom plus commercial ? Très simple : rien. Si l'on compare avec la version vendue sur le site officiel des développeurs, le contenu est identique. Anuman s'étant contenté d'un vulgaire copier/coller. Une démarche curieuse quand on sait que la version du commerce est également 5 euros plus chère que sa grande sœur virtuelle ! Reste à noter un effort de localisation vu que tous les menus ont été traduits en français, une bonne chose au vu des énormes possibilités offertes par les différentes fenêtres de réglages des véhicules. Et puis cela reste un bon moyen d'acquérir le jeu si vous faites partie des trois derniers à avoir peur de commander un produit sur Internet. En dehors de ça… il aurait été bon, pour nos amis d'Anuman, de blinder tout cela de contenu additionnel comme des voitures, des circuits ou autres logiciels de gestion des mods (bien pratique pour ne pas tout gérer à la main) afin de faciliter la vie de leurs clients. Au final cette version pressée à la va vite ne rend pas vraiment honneur à la meilleure simulation automobile disponible sur PC.

Yavin



Foncez télécharger le mod « F1 2007 MMG » sur rfactorcentral (voir encadré) pour passer d'un excellent jeu à un véritable bijou.


Seule F1 officielle présente, la BMW Sauber révèle très vite son incroyable potentiel en piste.


Cette course va être longue, très longue.

En Deux Mots

CETTE NOUVELLE MISE EN BOÎTE DE L'EXCELLENT RFACTOR DÉÇOIT PAR UN PRIX UN POIL ÉLEVÉ PAR RAPPORT À LA VERSION EN LIGNE. RESTE QUE NOUS AVONS TOUJOURS AFFAIRE À UN TITRE SUBLIME, POINTU ET TRÈS OUVERT AUX MODIFICATIONS. À VOUS DE CHOISIR DANS QUELLE CRÉMERIE VOUS PRÉFÉREZ L'ACHETER.

+ Hyperpointu
+ Les possibilités quasi infinies
+ Le jeu en ligne
− Pas très beau
− Version boite pas franchement intéressante

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Un peu de technique

Rien à signaler, le jeu n'est pas gourmand et la config mini le fera tourner sans trop de souci. Prévoyez quand même un poil plus large si vous voulez vous lancer dans des courses à plus de quinze voitures.

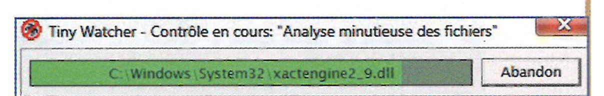
Merci pour tout

Pour récupérer du contenu amateur, une seule et unique adresse s'impose : www.rfactorcentral.net. Ni plus ni moins que la plus grosse communauté de moddeurs pour rFactor. Là-bas, après inscription, vous trouverez tout, des voitures, championnats complets, circuits, réglages tout prêts pour une myriade de bagnoles et même des logiciels pour ajouter ou retirer des mods en toute simplicité. De plus, chaque nouvelle création est évaluée et notée par la communauté. Voilà qui permet de jauger rapidement de la qualité du contenu sans nécessairement devoir tout essayer. Un grand site, pour un grand jeu.

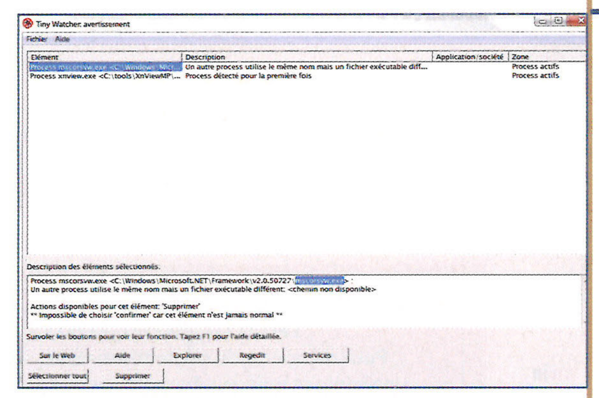
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Supprimer son antivirus, utiliser des logiciels pas encore terminés, parfois la rubrique Utilitaires dispense des conseils un peu particuliers. Mais c'est parce que l'on tombe sur des logiciels magiques qui méritent parfois que l'on prenne quelques risques. Le coup de chapeau du mois (de l'année ?) va incontestablement à la nouvelle mouture d'XnView. Et dire que je m'en étais tant moqué.



Au démarrage, vous verrez pendant trois ou quatre secondes cette barre. Vous pouvez même la cacher si vous n'aimez pas le vert.



L'interface de Tiny Watcher propose plusieurs choix. Ici, elle remarque que je dispose de deux processus identiques placés ailleurs. Généralement c'est le signe d'un virus, ici c'est simplement la faute à Vista 64 qui utilise deux exécutables (32 bits et 64 bits).

Tiny Watcher

Tout antivirus qui se respecte dispose d'un outil de surveillance en temps réel censé vous avertir en cas de tentative d'attaque par un programme malotru. Et la quasi-totalité desdits programmes adore consommer du temps processeur et, globalement, ralentir nos machines. Ceux qui ne connaissent pas grand-chose à l'informatique sont souvent prêts à sacrifier de la vitesse et du confort pour un sentiment de sécurité. Sinon Microsoft n'aurait jamais osé imposer son « Contrôle de compte utilisateur » dans Vista. Certains d'entre nous n'aiment cependant pas être pris pour des enfants, et c'est là qu'intervient Tiny Watcher. Un petit logiciel sympathique qui, à chaque démarrage de votre machine, recherche les changements qui ont été effectués depuis son lancement précédent. Cela va des programmes lancés aux démarrages à la base de registre sans parler des fichiers système. L'intérêt est de le lancer après l'installation d'une application par exemple, pour voir en détail ce qui a été fait. La grandeur de Tiny Watcher est qu'il permet en prime de défaire tout ce qui a été fait. Vous avez cliqué trop vite et avez installé une « toolbar » pour Internet Explorer livrée avec votre utilitaire préféré ? Aucun souci. Bien entendu, Tiny Watcher ne fait que regarder ce qui se passe, il ne vous donnera pas d'avis sur la dangerosité d'une action. Il dispose tout de même d'une aide sympathique et de la possibilité de rechercher l'entrée qui vous pose question auprès de Google. Pour peu que vous ayez un brin de jugeote informatique, Tiny Watcher remplacera votre antivirus qui vous génère tant de petits lags dans vos jeux.

- VERSION : 1.5
- ÉDITEUR : Olivier Lombart
- LICENCE : Freeware
- URL : www.donationcoders.com/kubicle/watcher/

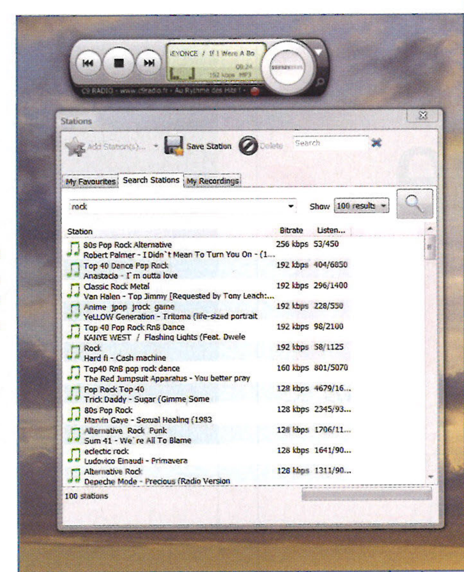


Avouez que c'est tout de même très stylé... Et ça ne consomme rien en mémoire.

3RVX

Parmi les choses inutiles qui font que l'on adore Mac OS, il y a ces petites animations qui montrent par exemple quand on monte ou baisse le son, ou quand l'on change le contraste de son écran. Une idée qui a été maintes fois copiée par un tas de développeurs, on a même surpris une kyrielle de marques de portables tentant d'imiter la chose. Sauf que, comme souvent, ils font ça avec une pelle et une truelle, créant un utilitaire qui pèse quelques dizaines de Mo de mémoire et dont les animations sont moches. 3RVX a le bon goût de proposer une animation de qualité non honteusement inspirée de l'œuvre des sbires de Steve Jobs. C'est d'autant mieux qu'un tas de skins bien réussies et totalement différentes sont livrées avec. Le programme permet aussi d'assigner des raccourcis clavier et souris pour changer le son, mais ça n'est pas forcément pour ça que l'on va l'installer.

- VERSION : 2.5
- ÉDITEUR : Matthew Malensek
- LICENCE : Freeware
- URL : http://matt.malensek.net



La recherche est plutôt lente mais pour le reste, Icy Radio est un petit bijou.

Icy Radio

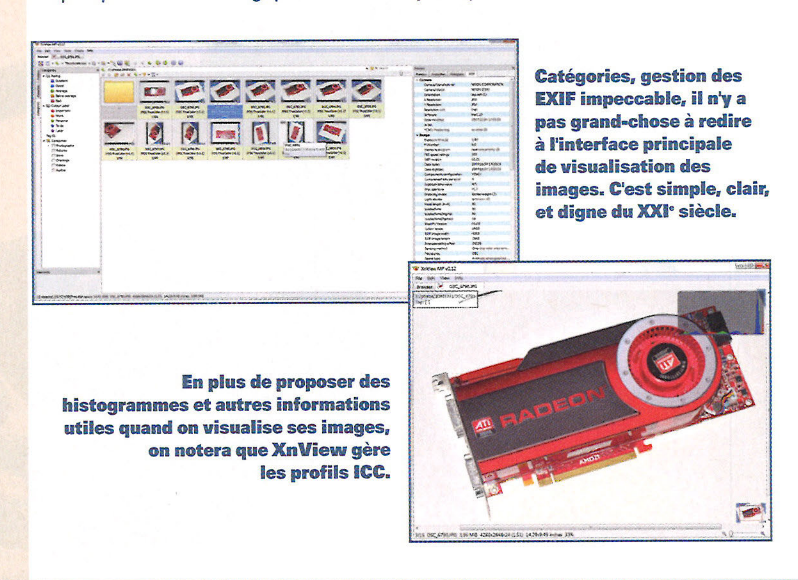
S'il vous prend l'idée un jour de créer un utilitaire indispensable, un petit conseil : choisissez bien son nom. Et assurez-vous qu'il colle aux futures évolutions de votre logiciel. Si je vous dis ça, c'est pour éviter la mésaventure de notre ami russe Konstantin qui a créé un très bon logiciel pour écouter les radios en ligne baptisé Icy Radio. Un nom qui semblait parfait, sauf qu'il a ajouté dans la version 0.5 la possibilité de regarder aussi des chaînes de télé. On mettra ça sur le dos de la vodka, comme les petits bugs d'ergonomie (autour de la notification en bas de page). Malgré tout, on trouve un tas d'excellentes idées. Déjà le logiciel est livré avec un paquet de skins qui ne font pas mal aux yeux (contrairement à la vodka). Ensuite, à défaut de proposer une liste de stations prédéfinies, il dispose d'un moteur de recherche. Un mot-clef et hop, on peut trouver des radios thématiques pour remplir ses oreilles. On peut bien entendu sauver localement ses favorites et même ajouter manuellement ses radios (ou télévisions, mais inutile de charger l'auteur qui est déjà bien sympathique de partager son programme avec nous). Je rajoute pour la forme l'enregistrement et l'encodage en mp3 à la volée, qui peut de plus être automatisé. Un hit, un vrai.

- VERSION : 0.5
- ÉDITEUR : Konstantin Sobol
- LICENCE : Freeware
- URL : www.ksoft.nm.ru

XnView MP

- VERSION : 0.12 alpha
- ÉDITEUR : Pierre Emmanuel Gougelet
- LICENCE : Freeware
- URL : www.xnview.com

Je dois l'avouer, je me suis souvent moqué de l'interface rétro de XnView et de ses icônes qui dataient de l'époque de Windows 3.1. Malgré ça, il était ce qui se faisait de mieux derrière (les bonnes et rares versions, comme la Pro 2.5) ACDsee. Son auteur a dû se dire qu'il était temps de passer à la modernité, et il s'est lancé dans une réécriture de son logiciel baptisée XnView MP. Pour multi-plateforme, le logiciel étant disponible sous Linux et MacOS en plus de Windows. La première bonne nouvelle se situe au niveau de l'ergonomie, le développeur a eu le bon goût de choisir la bibliothèque « QT » pour créer son interface. C'est beau, simple, très rapide et réactif. Sa vitesse de prévisualisation dans de gros répertoires remplis de centaines d'images est excellente. On trouve des tas de bonnes idées comme la possibilité d'aller voir sur Google Maps les coordonnées GPS qui sont à l'intérieur d'une photo. C'est beau, moderne, et ça fait quasiment passer ACDsee pour une application vieillotte. Ce qui est d'autant plus fort, c'est que je vous parle d'une version alpha du logiciel. La base est là mais l'on trouvera un tas de menus vides et de bugs en tout genre. C'est normal, et on va laisser à son auteur le temps de peaufiner son bébé. Parce qu'il tient entre ses doigts quelque chose de magique. On ne manquera pas de vous tenir au courant.



Catégories, gestion des EXIF impeccable, il n'y a pas grand-chose à redire à l'interface principale de visualisation des images. C'est simple, clair, et digne du XXIe siècle.

En plus de proposer des histogrammes et autres informations utiles quand on visualise ses images, on notera que XnView gère les profils ICC.

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :*
  Gomplayer 2.1.9.3754
  Media Player Classic Home Cinema 1.1.604
  VLC 0.9.6
  Media Portal 1.0 RC3
- *Lecteurs audio :*
  iTunes 8.0.1.11
  Winamp 5.541
  Foobar 2000 0.9.5.6b5
- *Mailreaders :*
  Outlook 2007
  Mozilla Thunderbird 2.0.0.18
- *NewsReader :*
  Pan 0.133
  Newsleecher 3.95b3
- *Pagers Internet :*
  Trillian Pro 3.1.12
  Miranda 0.8.0
  Windows Live Messenger 8.5
- *Antispam :*
  Spamihilator 0.9.9.43
  POPFile 1.0.1
- *Antilourds :*
  AdAware 2008
  HijackThis 2.02
  Autoruns 9.35
  ClamWin 0.94.1
  Malwarebytes Anti Malware 1.30
  Spyware Terminator 2.5.0.567
- *Downloaders :*
  FDM 2.5.758
  WinBITS 1.0
- *Customisation :*
  Desktop Sidebar 1.05.116
  StyleXP 3.19
  DExposE2 08.05.2009
  Iconoid 3.8.5
  Rainbow Folders 2.05
- *Clients FTP :*
  FlashFXP 3.7.6.1305
  FileZilla 3.1.5.1
  SmartFTP 3.0.1024
- *Browsers Web :*
  Firefox 3.1 bêta
  Google Chrome bêta
  Internet Explorer 8 bêta 2
- *Browsers d'images :*
  ACDsee Pro 2.5
  Xnview 1.95.4
- *Optimisation système :*
  CCleaner 2.14.750
  Defraggler 1.04.098
  Process Explorer 11.3

Quoi de Neuf

par Yavin



Slider X600

Élément essentiel pour jouer confortablement et avec une certaine efficacité, la souris se voit perpétuellement réinventée. Qu'il est loin le temps des atroces mulots à boules qui s'encrassaient tous les 3 jours, nécessitant des trésors d'ingéniosité pour leur rendre leur souplesse ! Désormais, la norme est aux optiques, toujours plus précises, toujours plus glissantes et ergonomiques. La dernière création de Nova cible les gamers, les vrais, ceux qui veulent effectuer des mouvements naturels, sans contrainte, et pouvoir aligner les headshots à la volée sans jamais ressentir le moindre accroc. Avec ses patins en céramique inusables, sa résolution montant jusqu'à 3200 DPI (au max) par paliers de 100 et cinq boutons programmables, cette souris se dote aussi d'un étrange câble situé non plus à l'avant comme sur ses concurrentes mais sur le côté droit. Dans la pratique, le dispositif est censé faciliter les mouvements et réduire les risques de rupture. Dans les faits, cette curieuse idée pourra se révéler assez agaçante pour les doigts. Notez enfin que vous aurez le choix entre plusieurs couleurs afin d'éclairer votre joujou et que la connectique USB est plaquée or. Rien que ça !

Fabricant : Nova
Site Web : **www.esportnova.com**
Prix : Environ 80 euros





F430

Les fanatiques fortunés ne s'agenouillent que devant un seul dieu : le G25 de Logitech. Pour les autres, il existe tout un tas de périphériques plus ou moins intéressants, souvent onéreux en rapport de leurs qualités. Les ingénieurs de Thrusmaster en ont pris acte et sortent là un très bon volant, plutôt accessible et relativement joli (enfin, si on aime le look cheval cabré). Sa principale innovation réside dans la présence du « manettino », un petit sélecteur accessible du pouce, très utile pour activer ou désactiver les aides à la conduite, en pleine session de jeu. Entièrement paramétrable et muni de 3 niveaux de pression sur chaque position, l'idée (directement reprise sur le véritable volant de la Ferrari F430) devrait plaire aux apprentis pilotes. Pour le reste, le toucher est agréable, les commandes répondent bien et seule la gestion du retour de force déçoit un peu, tant elle manque parfois de crédibilité dans son comportement. Pour vous donner une idée, sur une échelle de 0 à G25, celui-ci se situe à peu près au milieu. Cela tombe bien, le petit dernier du constructeur français est vendu moitié moins cher que son concurrent.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.fr**
Prix : Environ 120 euros





(C)Disney

EX620

Dans la jungle des portables, difficile de trouver la perle rare, celle qui correspond exactement à nos attentes. Le taïwanais MSI tente d'apporter sa réponse avec ce nouveau notebook plutôt bien équipé. Jugez plutôt: écran 16 pouces au format 16/9e, Core 2 Duo T5800, chipset graphique ATI HD 3470 doté de 256 Mo de mémoire vive en sus d'un disque dur d'une capacité de 250 Go, le fait est qu'on est face à une machine bien née. Et ce n'est pas tout, car à tout cela s'ajoute un lecteur Blu-Ray afin de profiter de la bonne résolution de la bécane (1366x768) et de deux hauts parleurs et un « caisson » de basse, un poil pipeau. Histoire d'être complet, ajoutons que le clavier dispose d'un véritable pavé numérique, chose assez rare pour être signalée. Avec moins de 3 kilos sur la balance, MSI a réussi le tour de force de sortir un vrai petit cinéma à la maison et partout ailleurs. Maintenant, reste à voir si nous pourrons bientôt arrêter de vendre nos organes pour acheter un film...

Fabricant : MSI
Site Web : **www.msi-computer.fr**
Prix : Environ 900 euros



MX20

À l'ère des vidéos en ligne et plus particulièrement de l'avènement de Youtube, pourquoi ne pas opter pour un caméscope capable d'y balancer ses créations sans la moindre conversion de format ? C'est ce que nous propose le coréen Samsung avec son joli MX20. Capable d'enregistrer près de 4 heures de vidéo avec une carte mémoire d'à peine 8 Go, le dernier bébé du fabricant allèche et renforce ses atouts grâce à son zoom optique 34x. Élégant, compact, agrémenté d'une prise en main agréable malgré un faible poids (souvent désagréable sur les caméscopes), l'appareil se décline en quatre couleurs (noir, blanc, rouge et bleu) et devrait attirer pas mal de monde grâce à des prix plutôt alléchants. Une franche réussite.

Fabricant : Samsung
Site Web : **www.samsung.fr**
Prix : À partir de 199 euros



Stitch USB Desktop Humidifier

En voilà un gadget qui a de la gueule ! Si vous ne le reconnaissez pas, il s'agit de Stitch, issu du dessin animé Lilo & Stitch des studios Disney. Alors, qu'est-ce qu'il vient faire là, le nabot ? C'est simple, cet humidificateur d'air (si si), prêt à tout pour rendre l'atmosphère de votre bureau plus respirable, se connectera directement sur le port USB de votre bécane pour fonctionner. Original et plutôt joli, l'engin souffre quand même d'un énorme défaut: son prix plus que prohibitif, comme toujours avec les gadgets sous licence de la souris aux grandes oreilles. De là à affirmer qu'ils ne manquent pas d'air...

Fabricant : Runat
Site Web : **www.runat.co.jp**
Prix : Environ 110 euros



Virtual Skipper Online

UN CONCEPT QUI PREND L'EAU

Nadeo vient d'accomplir un tour de magie… euh… EXCEPTIONNEL ! Vous voyez Trackmania ? Une partie gratuite, une partie payante et tout et tout ? Remplacez les F1 par des voiliers, le bitume par de la flotte et… TADANNN ! Vous obtenez Virtual Skipper Online. Pour prendre la mer sans avoir le pied marin et sans débourser un sou, le jeu complet est dispo sur son site officiel www.virtualskipper-lejeu.com/fr/ ou sur notre joli DVD. Ils sont forts chez Nadeo.



ÉDITO

JE N'APPRENDS RIEN À PERSONNE, CÔTÉ JEU ONLINE, 2008 A ÉTÉ UNE ANNÉE CHARNIÈRE POUR LE MMO. MAINTENANT QUE TOUS LES CONCURRENTS DE WORLD OF WARCRAFT MORDENT LA POUSSIÈRE, REVENONS AUX CLASSIQUES. APRÈS UN LEFT 4 DEAD ATOMIQUE, PLACE AUX DAWN OF WAR 2 ET AUTRES STARCRAFT 2 ! ÇA FAIT BEAUCOUP, JE SAIS... AUSSI JE VOUS LE DIS, LES STARS DE 2009 ATTENDENT DANS L'OMBRE. BIENVENUE DANS UNE ANNÉE QUI S'ANNONCE SURPRENANTE !

Ragnarök Online

TEMPS LIBRE

Vous ramenez une fille chez vos parents pendant leur absence, mais votre jeune frère reste dans vos pattes ? Fort heureusement pour vous, à l'occasion de son patch 11.3, Ragnarök Online va officiellement devenir un Free 2 Play. Avant de couler, le kikoo concurrent de Dofus tente donc la carte du tout gratuit. Cela dit, Gravity Europe prévoit tout de même un « abonnement premium pour mieux profiter du jeu et de son eshop ». En clair, si vous payez chaque mois, vous recevrez de l'or… Mouais, passons. Toujours est-il que cela devrait bien arranger vos affaires avec la gent féminine. Ce miracle est prévu pour fin décembre.





Tabula Rasa

RETOUR AU BERCAIL

Après avoir sillonné la galaxie pendant une année, l'AFS de Tabula Rasa retrouvera en janvier prochain le chemin de la Terre. Suuuupeeer !! Mort aux Thrax !!! Vive les… Ah, non. En fait, cette mise à jour n'est qu'une élégante façon de mettre un terme à l'aventure Tabula Rasa. Car NCsoft a tranché : le 28 février 2009, les serveurs fermeront. Certes, le jeu ne mobilisait pas des légions de fans, mais cette fin prématurée n'en demeure pas moins surprenante.
Au milieu de ce vaste chaos brille néanmoins une faible lueur d'espoir. Le 10 janvier 2009 au matin, le jeu ne nécessitera plus d'abonnement. Les joueurs de tout bord auront donc un bon gros mois pour (re)découvrir librement ce MMO. Car, regardons les choses en face, le soft n'est pas mauvais, les joueurs n'en avaient juste rien à cogner. Se pourrait-il alors que l'éditeur asiatique teste le potentiel Free 2 Play de ce jeu méconnu ? Espérons-le. Toujours est-il que Destination Games prévoit plus de nouveaux contenus pour les trois derniers mois d'existence de Tabula Rasa qu'il n'en a connu en un an d'exploitation. Dites, il n'aurait pas mieux valu faire ça avant, les gars ?





Tokyo Toybox

GEEKERIE

Allez hop ! Un peu de geekerie pour détendre l'atmosphère. En ce moment, avec Sundin, on est à fond sur Tokyo Toybox, un petit manga orienté gamer. L'histoire tourne autour de deux personnages : Tenkawa Taiyô et Tsukiyama Hoshino. Il veut faire des jeux géniaux, elle veut faire des jeux rentables. Sur le fond, TT ne casse pas trois pattes à un canard, mais dépeint plutôt bien les coulisses du jeu vidéo. La série complète tient en seulement 2 volumes déjà parus et édités en France chez Doki-Doki. Idéal pendant les maintenances serveurs de votre MMO favori ou du réseau de votre boîte…

World of Warcraft

VOUS SAUREZ TOUT SUR LE KIKOO



Naïf petit joueur de WoW, vous pensiez pouvoir cacher au monde cette fois où vous chutâtes honteusement de votre griffon en plein Shattrath ? Vous avez réussi à persuader votre guilde qu'un mob vous a collé un coup à 200 000 PV, suite à « un bug de ouf, j'ai jamais vu ça de ma laïfe ! » ? Le temps des cachotteries est fini, les enfants. Suite à la mise à jour 3.0 de WoW, le site de l'armurerie a fait peau neuve (http://armory.wow-europe.com). Elle archive désormais vos moindres faits et gestes. Statistiques de mort, dégâts infligés, entrées et sorties financières… En lisant entre les lignes, on y devine presque le profil d'un joueur, ce qui va grandement faciliter le recrutement pour les grosses guildes. Encore une fois, Blizzard a fait du bon boulot. Remarquez, la base de données que ces grands malades sont en train de mettre sur pied est si invraisemblablement fournie que, s'il le faut, dans cent a[illegible]vendront tout ça à des sociologues pour une montagne de pognon.

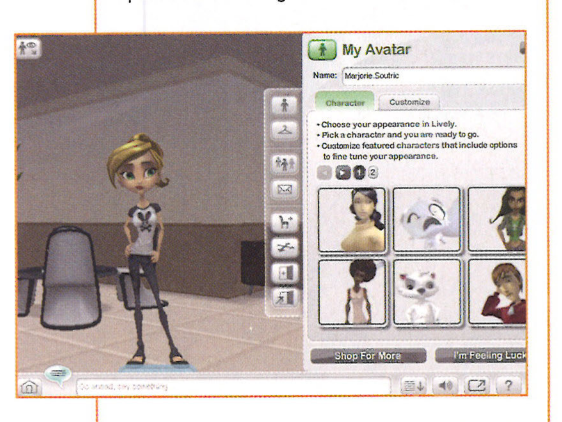


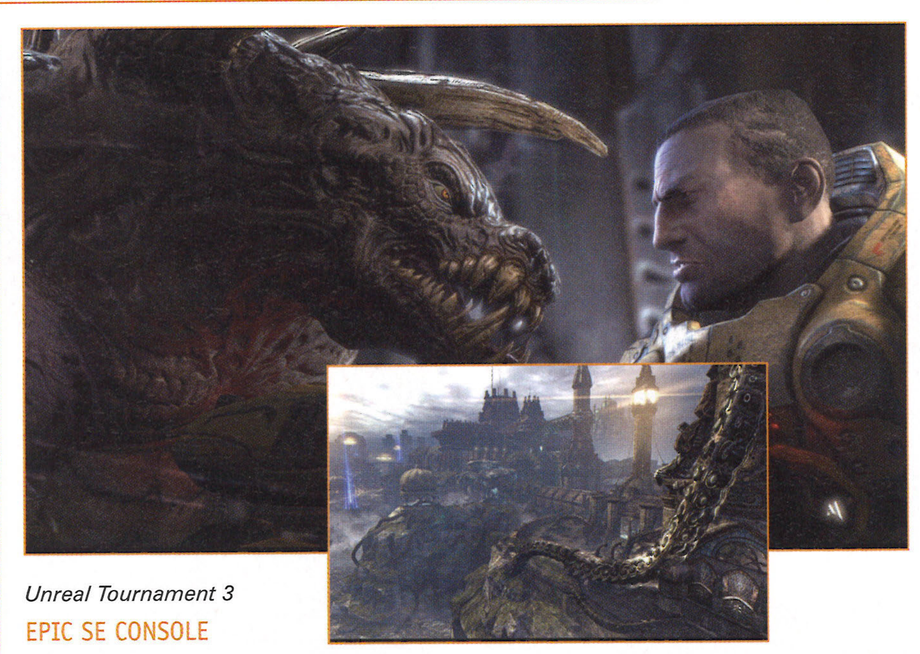


Lively

DEADLY

Avec Lively, Google avait vu les choses en grand. Le géant du web souhaitait mettre au point une interface communautaire à la croisée de Facebook et de Second Life, avec tout ce que cela implique d'espaces personnalisés, d'avatars en trois dimensions, de boutiques virtuelles et de publicité. Un Internet 3D en somme. Trop avant-gardiste ? Il faut croire… Toujours est-il qu'après seulement quatre mois d'exploitation, le projet est abandonné. Bon, on a tous droit à l'erreur, mais échouer face à Second Life quand même, ça doit plomber le moral. Surtout quand on est Google l'Invincible.





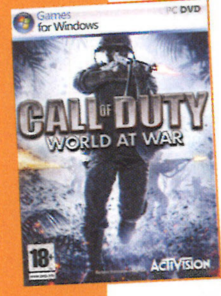
Unreal Tournament 3

EPIC SE CONSOLE

Parfois un jeu a beau être très bon, il se « plante ». Je mets des guillemets, car on parle ici d'UT3, un modeste FPS qui s'est tout de même vendu à plus d'un million d'exemplaires. Mais voilà, si la communauté s'est payé le soft, elle n'y a que moyennement accroché.
Trop gourmand à sa sortie, trop chaotique dans sa gestion des réseaux et finalement trop peu différent d'UT2K4. Pourtant Epic Games ne se démonte pas. J'en veux pour preuve que Steven Polge, lead designer du jeu, vient d'annoncer sans complexe sur un site américain : « Nous préparons une grosse update et une extension pour UT3 ». Sans doute se dit-il que ses joueurs se sont payé une nouvelle bécane et qu'ils ont juste oublié de réinstaller le jeu… Alors quoi de mieux pour se rappeler à leur bon souvenir que de leur faire acheter une nouvelle boîboîte ? Non sérieusement, Epic n'a pas sorti d'add-on pour UT depuis 10 ans, tout le nouveau contenu passait en mises à jour gratuites… Vous savez grâce à qui vous avez le privilège de devoir repayer pour jouer ? À ces maudites consoles !

MODS

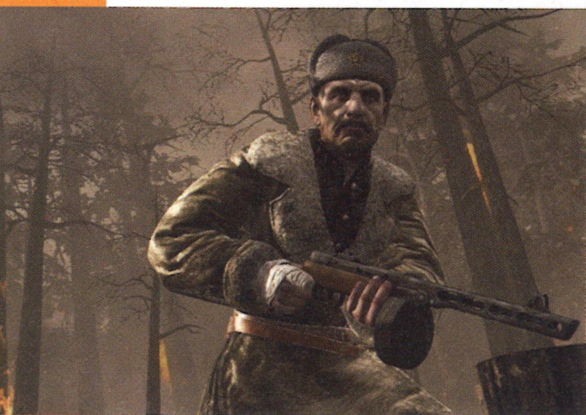
MALGRÉ LEURS PROBLÈMES DE PEAU, LES MODDEURS SONT DES JOUEURS COMME LES AUTRES. QUAND ON LEUR BALANCE DU LEFT 4 DEAD ET DU FALLOUT 3, ILS LÂCHENT LEURS COMPILATEURS. DEVANT TANT DE FAINÉANTISE, JE FEINTE ET PROPOSE DES MODS QUI « DEVRAIENT ÊTRE SUR LE POINT DE SORTIR QUAND VOUS LIREZ CES LIGNES ». NI VU, NI CONNU.



CODWW SDK

Je vois déjà venir les trolls... Vous parlez de mod Call of Duty World at War après l'avoir savaté en test le mois dernier ? Eh oui. Le jeu était contestable sur le fond, mais les moddeurs ont de quoi y trouver leur compte. Un moteur sympa tout plein, une maniabilité au poil... que faut-il de plus ? Un kit de développement pardi ! Ça tombe plutôt bien, Treyarch vient de rendre public le SDK de CODWW. J'entends déjà les gars grogner « m'en fous, je reste sur CoD4 ». O.K., mais n'oubliez pas que ce SDK, c'est la porte ouverte aux campagnes coop. Rien que pour cet argument, il mérite l'attention de la communauté. D'ailleurs, le premier qui nous recode la campagne de Modern Warfare avec un mode multi, je lui offre 100 pièces d'or sous WoW. Allez les enfants, on se lance : www.moddb.com/games/call-of-duty-world-at-war.





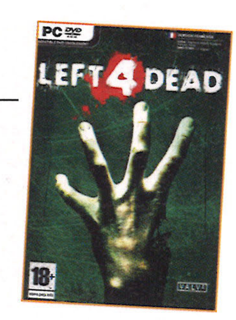
AGE OF CHIVALRY

Age of Chivalry permet au joueur de renouer avec ce temps bien heureux où deux hommes en désaccord sur la longueur des chausses à la mode pouvaient enfiler leur armure pour se matraquer la face au fléau de 12 kg. Je vous accorde que ce mod n'est pas tout neuf, mais depuis son passage sous Steam, sa vie a changé : désormais, ses serveurs ne désemplissent plus et trouver des francophones ne pose plus de problème. Trois classes, trois sous-classes, des prises de fort, du free for all, du team deathmatch... nous ne sommes en face d'un FPS a priori classique, mais qui fait la part belle au corps à corps et ça, ça change tout ! Imaginez-vous courant vers votre ennemi avec 80 kg d'armure sur le dos, en hurlant tout seul devant votre PC comme un aliéné... pour mourir au premier coup de masse. Ça ne vous promet pas de folles nuits, ça ? Réfléchissez-y et rendez-vous sur Steam.





CROSSROADS MALL MAP



Parce que vous êtes tous d'infâmes sadiques nourris aux carnages depuis votre plus tendre enfance, terminons sur une note apocalyptique. Parmi tous les projets Left 4 Dead qui se profilent, nous plaçons pas mal d'espoir sur Crossroads Mall. En fait, il ne s'agit pas ici d'un mod, mais d'une nouvelle campagne située dans le centre commercial du film l'Armée des Morts. Et le truc hallucinant sur ce scénario, c'est que ses décors semblent encore plus vastes et soignés que dans ceux qu'on trouve dans le jeu de base. Cela dit, il y a de quoi : Darth_Brush prétend y travailler depuis plus de deux ans. Mine de rien, ça fait du bien de voir que de braves gars se creusent un peu la soupière, quand tous les apprentis moddeurs du Net ne parlent que de reskiner le boomer en Gabe Newell. Plus d'infos sur le projet au : www.l4dmods.com.

LUCKY




REPORTAGE SUR LA GLACE AU VOLANT D'UNE VOITURE ÉLECTRIQUE
Janvier 2009 - N° 4 - 5,50 €
T3
Tendances Technologies Tenta
Gratuit! CALENDRIER 2009
Un an avec les T3 Girls
NOKIA N97
LE MOBILE QUI FAIT TREMBLER L'IPHONE
La saga Lara Croft
Le Japon résiste à Apple
Home : un salon écolo
Le boum des autos vertes
Le téléphone T3 arrive
HOT'09
LES NOUVEAUTÉS HIGH-TECH DE L'ANNÉE DÉVOILÉES
ÉCRANS TACTILES • 3D • NETBOOKS • OBJETS COMMUNICANTS • BLU-RAY
Vivez en HD
Le meilleur des vidéoprojecteurs et des lecteurs Blu-Ray
Shootez et imprimez
5 appareils photo et 5 imprimantes en test
Future
MEDIA WITH PASSION

World of Warcraft : Wrath of the Lich King

LES GROSSES GUILDES FACE AU VIDE

ILS SONT PARMI NOUS. QUAND VOUS DÉBARQUIEZ AU FJORD HURLANT, ILS ARPENTAIENT DÉJÀ LE CIEL DE NORFENDRE SUR LEURS OISEAUX DE FEU. QUAND VOUS MOURRIEZ AU NEXXUS, ILS MASSACRAIENT MALYGOS D'UN GESTE NONCHALANT. « ILS », CE SONT LES GROS JOUEURS DE WORLD OF WARCRAFT ET LA NOUVELLE EXTENSION DE BLIZZARD, ILS L'ONT PLIÉE.



Un gros matos 70 suffit à tuer Malygos.


Ce dragon est la récompense pour avoir tué Sartharion, avec les trois dragons en vie.

Débutons par des évidences. Avec 11 millions de joueurs de World of Warcraft, Wrath of the Lich King était plus qu'attendu. La preuve, le premier jour, la seconde extension de WoW s'est écoulée à 3 millions d'exemplaires. Au milieu de tous ces joueurs, quelques-uns se préparaient à marquer l'événement. Sur la bêta déjà, certains étudiaient les nouveaux donjons afin de dresser un planning pour leur guilde. Il fallait rapidement atteindre le niveau maximum et courir au plus vite dans les grosses instances pour les terminer fissa. Avant même la sortie du jeu, la compétition entre les grandes formations était lancée. Tout juste 26 heures après l'ouverture des serveurs, le monde tenait son premier niveau 80. Au bout de trois jours, la guilde Ensidia avait complètement nettoyé WotLK en tuant Malygos.



UNE FIN PRÉMATURÉE

Cette fin a été rapide. Trop rapide. Y a-t-il un malaise ? Quelque part, oui. Qu'Ensidia y arrive, passe encore, ce sont des tueurs. Mais, que tant de guildes réussissent, ça, c'est anormal... « Blizzard vient de faire une extension pour 11 millions de joueurs », commente Nymh (voir notre interview). Pas de réputation à farmer, du stuff moins spécialisé... Le studio californien est devenu moins exigeant avec ses joueurs. « Leur système de réputation était très bien. Vous deviez faire 10 fois ce donjon pour accéder au suivant que vous deviez aussi faire 10 fois pour arriver au supérieur, etc. Ces quêtes d'accès donnaient du taf aux gros joueurs. Et de temps en temps, au bout de quelques mois, Blizzard les faisait sauter pour ouvrir le haut niveau aux joueurs moins impliqués. Tout le monde était content. Pourquoi être revenu là-dessus ? »

Pour le coup, à la sortie de WotLK, les grosses guildes avaient le champ libre. Sitôt l'effectif passé 80, direction les gros raids. En 10 petits jours seulement, les principales formations avaient « nettoyé » le contenu de l'extension et, aujourd'hui, faute de challenge, c'est l'ennui qui les guette. Sur le blog de la guilde Ensidia, on peut lire ces mots inquiétants : « Si cette tendance se confirme, la Colère du Roi Liche pourrait devenir l'échec du Roi Liche ».

QUE FONT CES GUILDES, ALORS ?

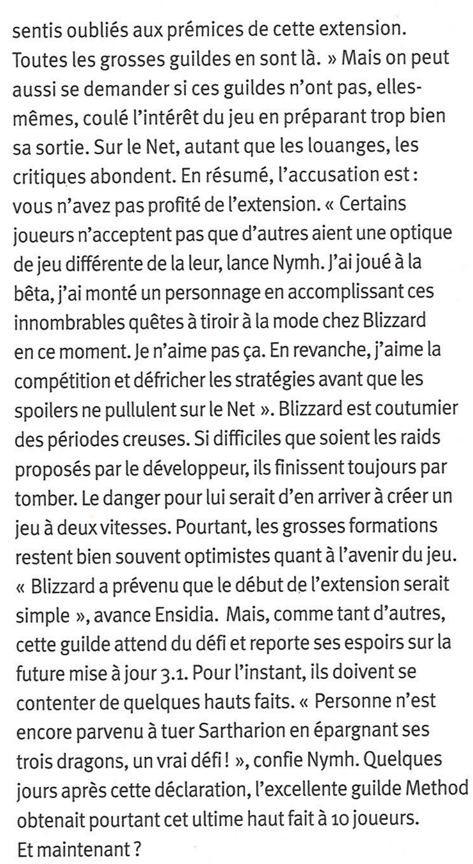
Malgré le constat amer dressé par Kungen, Maître de Guilde d' Ensidia, il confirme vouloir, quoi qu'il en soit, « tenir tête au Roi Liche ». « En fait, analyse Nymh, ces mots sont plus une provocation qu'autre chose. Un cri d'alarme poussé par des joueurs qui se sont


Malygos n'aura pas résisté longtemps aux grosses guildes.



Method tombe Sartharion à 10 joueurs avec 3 dragons vivants. Le pire combat de ce début d'extension.

La moitié du mérite de Nymh revient à Pavelomm.



sentis oubliés aux prémices de cette extension. Toutes les grosses guildes en sont là. » Mais on peut aussi se demander si ces guildes n'ont pas, elles-mêmes, coulé l'intérêt du jeu en préparant trop bien sa sortie. Sur le Net, autant que les louanges, les critiques abondent. En résumé, l'accusation est : vous n'avez pas profité de l'extension. « Certains joueurs n'acceptent pas que d'autres aient une optique de jeu différente de la leur, lance Nymh. J'ai joué à la bêta, j'ai monté un personnage en accomplissant ces innombrables quêtes à tiroir à la mode chez Blizzard en ce moment. Je n'aime pas ça. En revanche, j'aime la compétition et défricher les stratégies avant que les spoilers ne pullulent sur le Net ». Blizzard est coutumier des périodes creuses. Si difficiles que soient les raids proposés par le développeur, ils finissent toujours par tomber. Le danger pour lui serait d'en arriver à créer un jeu à deux vitesses. Pourtant, les grosses formations restent bien souvent optimistes quant à l'avenir du jeu. « Blizzard a prévenu que le début de l'extension serait simple », avance Ensidia. Mais, comme tant d'autres, cette guilde attend du défi et reporte ses espoirs sur la future mise à jour 3.1. Pour l'instant, ils doivent se contenter de quelques hauts faits. « Personne n'est encore parvenu à tuer Sartharion en épargnant ses trois dragons, un vrai défi ! », confie Nymh. Quelques jours après cette déclaration, l'excellente guilde Method obtenait pourtant cet ultime haut fait à 10 joueurs. Et maintenant ?



LUCKY

INTERVIEW

Dans les coulisses d'un exploit

NOUS AVONS PU POSER QUELQUES QUESTIONS À NYMH, LE PREMIER LEVEL 80 MONDIAL, OFFICIER DE LA GUILDE ALLIANCE GENESIS DE DREK'THAR QUI A TERMINÉ L'EXTENSION EN 10 JOURS. COMMENT FAIT-ON POUR DEVENIR LEVEL 80 EN 26 HEURES ? COMBIEN DE LITRES DE CAFÉ DEMANDE UN TEL EXPLOIT ? POURQUOI LES CHAUSSETTES SE TROUENT-ELLES TOUJOURS AU MÊME ENDROIT ? VOILÀ DES QUESTIONS SUR LESQUELLES NOTRE HOMME A PARFOIS ÉCLAIRÉ NOTRE LANTERNE.

JOYSTICK : COMMENT DÉCIDE-T-ON DE DEVENIR LE PREMIER NIVEAU 80 MONDIAL ?

Nymh : Par hasard ! En fait, j'étais sur la bêta et je cherchais un coin au repop rapide pour tester un template démonologie/affliction pour mon démoniste (21/41/0). Je suis tombé sur les ruines de Drakil'jin aux Grisonnes. Des mobs 73, neutres avec un repop de 30 secondes. Après quelques calculs, j'ai établi qu'ici je gagnerais au minimum un niveau toutes les 3 heures... en partant de là, je devais le tenter.

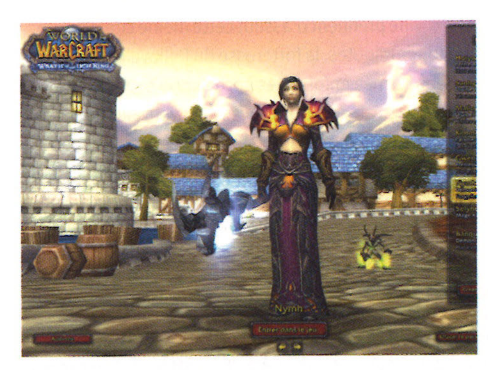
QUELLE A ÉTÉ TA TECHNIQUE ?

Surpris de voir arriver les premiers bateaux pour Norfendre à 22 heures, j'ai débuté seul mon pex intensif pendant une heure avant d'être rejoint par Pavelomm. Il jouait dégroupé pour me laisser toute l'XP. Grâce à lui, je pouvais coller 2 dots sur chaque mob au lieu de 3 sans me soucier de ma vie. Je dois également remercier les mages qui sont venus de temps à autre m'ouvrir un portail vers Forgefer pour que j'y apprenne des sorts plus efficaces. Grâce à tout ce petit monde, j'étais level 80 en 26 heures.

T'AS PAS ÉTÉ TENTÉ D'ALLER TE COUCHER PARFOIS ?

Parfois ! Même en carburant au redbull/café, j'ai piqué du nez. Heureusement, de très nombreux messages d'encouragement m'ont aidé à tenir bon.

UN GRAND BRAVO À NYMH POUR SA PERFORMANCE.



IL A ÉCHOUÉ

Athene était fier, il était fort, il était paladin et avait trouvé un moyen de devenir le premier 80 mondial en utilisant un « exploit » d'instance. Seulement voilà, Blizzard ne pensait pas qu'il soit possible de monter si vite un perso et, du coup, le monsieur a été gentiment rabaissé au niveau 70 alors qu'il était 79. Tel un George Abitbol magnifique, devant une telle injustice, ce dernier se serait fendu d'un mémorable : « monde de merde ! ». Grande classe.



Genesis à la fin de Naxxramas.

Warhammer Online : Age of Reckonning

ALTDORF S'ENFLAMME

À PEINE UN MOIS APRÈS LA SORTIE DE WARHAMMER ONLINE, PLUSIEURS SERVEURS ONT VU LES MURS D'ALTDORF TREMBLER SUR LEUR BASE. UNE QUESTION HANTE ALORS LES FORUMS : LE MMORPG DE MYTHIC NE RISQUE-T-IL PAS D'ÊTRE FINI TROP VITE PAR LES JOUEURS ?



Les WaR LegenD en pleine action.



Denpxc, leader des WaR LegenD.

Les faits : dimanche 12 octobre 2008, en à peine trois semaines de jeu, les joueurs de la Destruction du serveur Averheim entrent dans Altdorf. Le même week-end, les Français de WaR LegenD et de Xeo Divine prennent d'assaut cette même cité. En quelques minutes, la forteresse du Reikwald tombe, et la petite armée enfonce les portes de la capitale de l'Ordre. Galvanisés, ces féroces guerriers allument des incendies à divers points clefs de la ville, tandis que leurs adversaires tentent de contenir les flammes. Pour mettre à genoux une Altdorf dévorée par le feu, la coalition pousse le peuple à la révolte. Après 15 heures de lutte, la capitale de l'Ordre est en proie à un chaos total et passe sous contrôle de la Destruction. Pendant une heure, ces mêmes joueurs ont champ libre pour mener à bien les deux quêtes publiques donnant accès au boss de fin de jeu : l'Empereur Karl Franz. Problème : s'ils terminent la première sans souci, ils butent sur la seconde « buggée » à en croire Denis « Denpxc » Courtin, leader des WaR LegenD. Cet assaut n'est pas un cas isolé. Warhammer Online n'a que deux mois d'existence, et la capitale de l'Ordre a déjà failli tomber sur de nombreux serveurs. Cette situation semble avoir pris de vitesse les développeurs. Ils n'avaient pas prévu

MAIS QUI QUI QUI SONT LES WAR LEGEND ?

Avant de rouler des mécaniques sur Warhammer Online, les WaR LegenD ont beaucoup fait parler d'eux sur Dark Age of Camelot et sur World of Warcraft, où ils furent entre autres les premiers à faire tomber Onyxia. Étant traditionnellement plutôt orientés PVP, ils se sont reformés sur Warhammer Online et comptent actuellement une quarantaine de membres, presque tous de niveau 40. Récemment, des joueurs du collectif Exode les ont rejoints. Denpxc (Shaman) est leur leader, Lucilez (Cultiste) et Hellvis (Elu) sont ses officiers, et monsieur Gaston s'occupe du téléphon.







Denpxc à la ville.



L'auberge du Marteau de Sigmar dans Altdorf est le point de rencontre privilégié des Guildes de l'Ordre.

que tous les joueurs ou presque rejoindraient les rangs de la Destruction. Sur certains serveurs, les « méchants » sont jusqu'à trois fois plus nombreux que leurs adversaires de l'Ordre. Mark Jacob, dirigeant de Mythic, l'avoue lui-même sur le site Warhammer Vault : « Nous devons féliciter les joueurs pour avoir pris la capitale si vite. Malheureusement, ils n'ont pas pu récupérer le butin réservé dans ces cas-là, puisque nous ne l'avions pas encore implémenté dans le jeu. » Tout semblerait donc indiquer qu'un serveur bouclera le contenu haut niveau du jeu dans peu de temps ?

FAUX PAS SANS FER

Tout n'est pas si simple, « le roi n'est pas près de tomber, car Warhammer dispose d'un système de protection par palier pour les boss, et les armures nécessaires afin de les combattre équitablement ne tombent qu'au compte-gouttes sur les quêtes publiques d'Altdorf », argumente Denis Courtin. En outre, les équipes de Mythic se sont déjà attelées à renforcer les défenses des capitales. Du coup, de nouvelles questions font surface : si ces modifications sont symétriques, cela ne rendra-t-il pas le contenu haut niveau hors de portée des guildes de l'Ordre en sous nombre face à leurs homologues de la Destruction ? « Le problème, explique Mark Jacob, c'est que l'on doit contenter à la fois ceux qui veulent du RVR le plus ouvert possible, et ceux qui nous disent "Hé ! Le RVR ouvert n'est pas juste, ils sont plus nombreux que nous en face !" ». Le problème est de taille mais n'inquiète pas les WaR LegenD. Comme nous le confirme Denis Courtin, « même si nous en avions fini avec l'Empereur, nous ne sommes pas du genre à arrêter le jeu tout simplement car nous arrivons à la fin de son contenu. Nous jouons pour la compétition avec les autres joueurs, et cela n'a pas vraiment de fin. »

Prenons un peu de recul... S'il est vrai que des grosses guildes comme les WaR LegenD ne sont effectivement pas loin de boucler le jeu, la plupart des petites formations ne parviendront à défier l'Empereur Karl Franz qu'au prix de mois d'entraînement et de nombreuses alliances. Alors non, Warhammer Online n'est pas sur le point de connaître une fin précoce, mais comme dans tout MMO de ce genre, il a ses surdoués. En revanche, les joueurs des serveurs arpentés par ces guildes d'élite pourraient avoir un souci à terme : si leur capitale tombe toutes les deux semaines sans qu'ils y participent, leur motivation pourrait s'effriter à toute vitesse. En même temps, quelle idée de passer son temps sur les serveurs RVR ouverts ? Nous, sur Athen Loren, on se la coule douce.

SAVONFOU



ARGENT ! TROP CHER !

Comment Mythic peut-il entraver la progression des guildes haut niveau ? La réponse de Denis Courtin des WaR LegenD est sans appel : en vampirisant son argent ! En effet, une guilde qui revendique un fort peut bénéficier de gros avantages presque indispensables quand il s'agit de s'attaquer à une capitale. Le hic, c'est que pour « tenir » cette forteresse, ladite guilde doit payer un tribut conséquent à sa faction. « Très vite nous avons capturé un fort avec la ferme intention de l'occuper, explique Denis Courtin. Entretenir de telles structures coûte suffisamment cher pour que nous décidions de fixer un impôt sur l'or récupéré par tous les membres de la guilde. Au début, celui-ci était de 4 % mais il s'est très vite révélé insuffisant. Même en l'augmentant à 20 %, nous ne rentrions pas dans nos frais... Les membres ont donc de leur propre volonté pioché dans leur fortune personnelle.
Mais même ainsi, nous avons dû renoncer à notre château au bout de quelques heures ». À haut niveau dans Warhammer Online, l'or est réellement le nerf de la guerre. Plus les patchs passent, et plus les guildes constituées de joueurs talentueux mais désargentés semblent condamnées à percer les fortifications des capitales sans jamais les faire tomber. En ruinant les guildes ambitieuses, Mythic semble avoir pour un temps renforcé les défenses d'Altdorf. Jusqu'à quand ?

Left 4 Dead

Survivre à tout prix



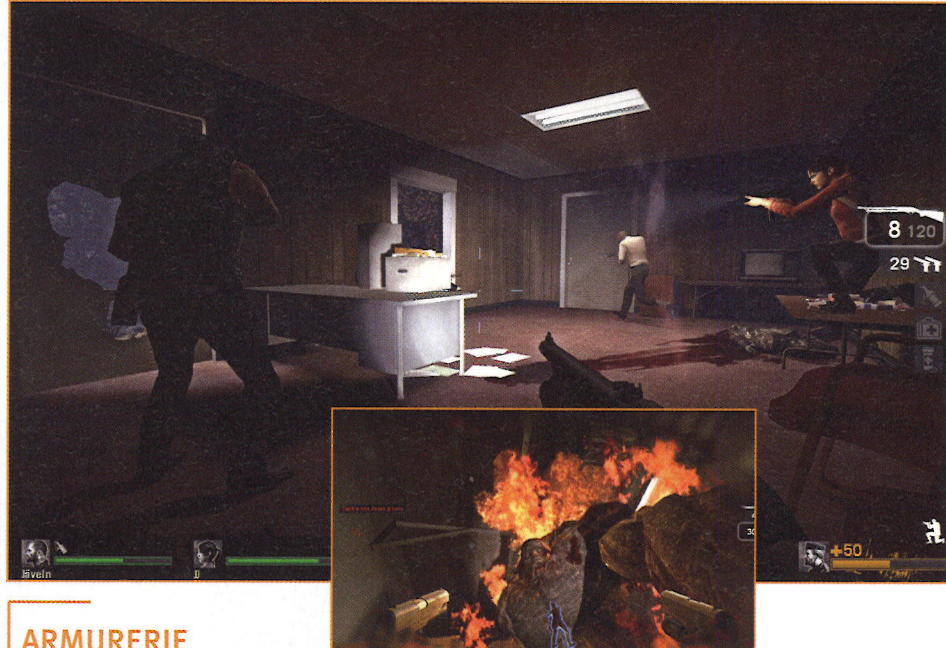
DIFFICILE DE DIFFÉRENCIER LE BON ET LE MAUVAIS JOUEUR DE LEFT 4 DEAD. LE MAUVAIS JOUEUR, IL VOIT UN TRUC, IL TIRE. LE BON, IL VOIT UN TRUC ET BON, IL TIRE MAIS IL FAIT ÇA BIEN. VOILÀ UN PETIT TUTO POUR AFFINER VOTRE JEU. TOUT EST DANS LE DÉTAIL.

PAR ANARK

LE B.A.BA DU TUEUR

Si ce n'est pas déjà fait, tatouez-vous ces règles de base sur le torse :

- Tirez dans la tête, un headshot est toujours critique. Accroupissez-vous et tirez en courtes rafales pour être plus précis et encaisser moins de tirs alliés. Rechargez fréquemment pour ne pas vous retrouver à sec.





ARMURERIE

Panachez votre équipement pour faire face à toutes les situations. Idéalement, deux armes de longue portée et deux armes de courte portée.

À courte portée : bien que l'UZI soit plus efficace que d'habitude, on lui préférera l'attaque de zone du FUSIL À POMPE (automatique si possible) qui élague une grappe d'infectés en profondeur sur trois ou quatre rangs.

À longue portée : le SNIPE est supérieur au M16, trop faible et trop gourmand. Son chargeur de 15 balles, sa bonne cadence de tir et sa puissance (une balle tue, possibilité de tirer à travers les murs) font de lui le meilleur choix pour les excellents tireurs.

SURVIE : MODE D'EMPLOI

Il y a toujours une issue. Le premier pas vers l'hélicoptère repose sur l'élaboration de tactiques de fuite en milieu infecté. Le second à les respecter...

COUREZ !

La seule manière de survivre en expert consiste à fuir rapidement. Habituez-vous à courir dès maintenant si vous voulez avoir une chance ! Ne vous séparez pas de plus de 5 mètres les uns des autres et ne revenez pas en arrière, c'est la clé du succès. Organisez-vous en deux équipes de deux : deux ouvrant la voie et deux couvrant l'arrière et les flancs. Et communiquez !

EFFICACITÉ ABSOLUE

Mémorisez les cartes pour vous déplacer de couverture en couverture en longeant les murs. Les lieux confinés (cage d'escalier, coin de mur...) limitent la taille de la zone à couvrir en cas d'attaque. Une bonne tactique consiste à avoir deux survivants debout dans un coin et deux autres devant et accroupis, ou deux par deux dans une salle à deux accès. Pensez également à tirer et recharger en alternance pour être plus efficaces.

LA PORTE !

Ne cherchez pas à tuer tous les infectés, ils reviennent indéfiniment. Contentez-vous de tracer votre chemin au plomb en fermant les portes sur votre passage

pour limiter les mauvaises surprises. Elles ralentiront la progression ennemie et serviront de bouclier lors d'attaques de hordes. En faisant un trou dedans, vous pourrez même nettoyer derrière. En revanche, souvenez-vous qu'un Hunter casse une porte facilement, qu'un Smoker peut passer la langue dans le trou et qu'un Boomer peut vomir à travers.

TU QUOQUE MI FILI

Le friendly fire ne peut pas être désactivé alors évitez les tirs croisés. En cas de doute, utilisez votre attaque de mêlée. C'est votre meilleure arme lorsque vous êtes submergés. Elle ne cause quasiment pas de dommages, mais repousse les infectés et les fait tomber les uns sur les autres. Usez-en au maximum que ce soit pour vous débarrasser de parasites ou pour aider un coéquipier.

FIRE IN THE HOLE !

Les pipe bombs et molotovs que vous collectez dans les salles clés ne doivent servir qu'à gagner du temps pour vous mettre à l'abri ou à créer un mur provisoire (attention aux coéquipiers, les flammes font beaucoup de dégâts). Pensez également aux items explosifs (bidons d'essence rouges, bouteilles de propane blanches ou d'oxygène vertes). Bien placés autour d'un objet déclenchant une attaque de horde, ils élimineront une bonne partie de la menace sans que vous ayez à puiser dans votre stock de munitions.

FAITES DES SACRIFICES

Donnez vos items de soin au plus faible pour courir à la même allure. Si un compagnon tombe à terre, protégez-le et relevez-le uniquement lorsque les lieux sont sûrs. On ne peut être aidé que trois fois, ensuite on meurt automatiquement. Seul un medikit peut réinitialiser le compteur. Dans certains cas critiques, il peut être préférable de sacrifier un survivant pour le retrouver une minute plus tard avec 50 points de vie. N'utilisez cette technique qu'en dernier recours.

VOS PIRES ENNEMIS

Tendez vos oreilles ultra-sensibles et poilues... pour identifier les infectés spéciaux : gargarismes du Boomer, toux cancéreuse du Smoker, grognements du Hunter... Les ennemis coriaces posent moins de problèmes une fois qu'on anticipe leur apparition.

BOOMER

Explosez-le de plus de 25 pieds (8 m) pour éviter ses jets. S'il est trop près, utilisez votre attaque de mêlée pour le repousser et l'abattre de loin (deux fois maximum, à la troisième il explose). S'il vous vomit dessus ou sur un de vos coéquipiers, regroupez-vous dans un coin et éliminez la horde en protégeant les survivants touchés par la bile pour donner moins de points à l'adversaire.



HUNTER

Canardez à vue. S'il vous saute dessus, straffez ou accueillez-le du plat de votre crosse, vous pourrez ensuite le finir au sol. Vous pouvez aussi tenter le headshot, mais c'est plus risqué. S'il a sauté sur un allié, repoussez-le pour minimiser les dégâts, puis abattez-le.

SMOKER

Profitez de sa position éloignée pour le tuer. Si vous jouez bien groupés, les seuls passages délicats seront les sauts qui segmentent les niveaux. En cas d'étranglement, fusillez le Smoker. S'il n'est pas dans votre ligne de tir, tirez dans la langue ou poussez votre allié.



TANK

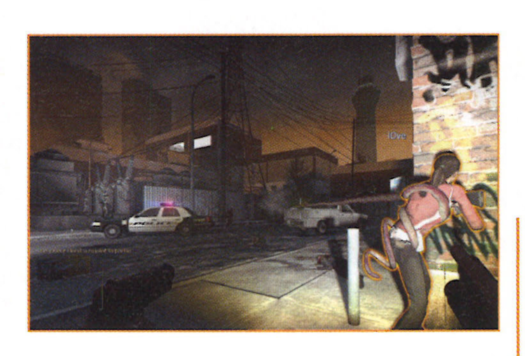
Videz un maximum de chargeurs en équipe en vous déplaçant autour de lui. L'idéal est de profiter de ce passage pour avancer un peu dans le niveau. Ralentissez-le en le leurrant : en entrant et sortant d'un lieu confiné par exemple tout en veillant à rester proches des tirs alliés et loin des véhicules. En campagne, cessez le feu pour qu'il change de cible.

WITCH

Évitez-la au maximum. Éteignez les lampes, marchez à pas de loup et n'utilisez pas vos armes à proximité. Il est possible de lui survivre, mais cela demande une petite préparation comme une immolation par le feu. Ensuite, plombez-la à mort, vous aurez une petite chance de l'avoir sans subir de dégâts.









Ma carte 3D encode !

Ça change des sempiternels « ma carte 3D chauffe », me direz-vous. AMD a en effet eu une idée : permettre à ses cartes graphiques de faire autre chose qu'afficher de jolies (ou moins jolies) images dans les jeux. Il s'agit d'encoder des vidéos, une promesse que l'on nous a déjà faite un tas de fois. On se souvient de Badaboom chez Nvidia dont la qualité d'encodage n'est pas fantastique, ou de l'immense AVIVO encoder d'ATI qui utilisait le processeur (en nous faisant croire qu'il utilisait la carte 3D...). Ce coup-ci, point de supercherie, nous dit-on, la chose s'appelle Accelerated Video Transcoding. Elle est gratuite, contrairement à Badaboom, livrée avec les pilotes d'ATI (les Catalyst) et elle est ouverte à toutes les applications qui veulent bien l'utiliser. Pour l'instant AMD parle de Cyberlink (Power Director) en indiquant que d'autres grosses sociétés s'y intéressent (Adobe et Microsoft, pour ne pas les citer). On attendra de voir la qualité et la rapidité desdits encodages, mais AMD tient peut-être enfin quelque chose.



L'Accelerated Video Transcoding sera intégré aux pilotes Catalyst 8.12 d'ATI.

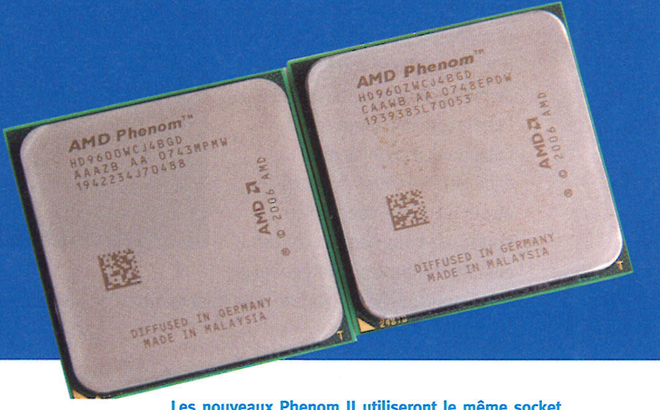
Larrabee...

... ne sera finalement pas au CES. La nouvelle carte 3D à base de processeurs « classiques » d'Intel devait faire sa première apparition dans les allées du Salon de Las Vegas. Les dernières rumeurs nous disent que ce ne sera pas le cas et qu'il faudra attendre début 2010 pour voir arriver les cartes chez les revendeurs.

Édito

Parfois, on me demande pourquoi nous nous sommes tant moqués du Phenom d'AMD. La raison est simple, les brimades et les moqueries, ça énerve les ingénieurs qui se dépassent alors pour corriger le tir. Et quand on voit que les premiers Phenom II s'overclockent à 4 GHz avec un ventilateur et 6 GHz avec de l'azote liquide, on se dit qu'on avait raison...

C_Wiz



Les nouveaux Phenom II utiliseront le même socket que les premiers Phenom.

The foundry



L'usine de New York d'AMD, actuellement en construction, pourrait s'occuper de GPU haut de gamme le moment venu.

Vous vous souvenez sûrement du tour de passe-passe d'AMD qui a vendu ses usines de fabrication de processeurs à une de ses filiales créées pour l'occasion. On savait que la nouvelle « Foundry » aurait pour client principal AMD pour la production de ses processeurs, ce que l'on ne savait pas, c'est que le constructeur compte aussi y produire des GPU et des chipsets. Des productions qui étaient jusqu'ici sous-traitées par TSMC. Sachant que les usines du fondeur taïwanais ont un bon cran d'avance sur celles d'AMD, on ne s'étonnera pas de continuer à les voir produire nos cartes 3D haut de gamme pour encore quelque temps. Genre les Radeon HD 5000 compatibles DirectX 11. Oups.

Les nouveaux Phenom s'appellent...

Phenom II. Parce que, voyez-vous, la marque Phenom a été une telle réussite qu'il faut capitaliser dessus... Côté caractéristiques, c'est tout de même alléchant, deux puces seront lancées le 8 janvier, les Phenom II X4 920 et 940 cadencés à 2,8 et 3 GHz. Oui, en plus, ils ont repris les numérotations des Core i7 d'Intel (chez qui 920 = 2,66 GHz et 940 = 2,93 GHz). Il faut noter que ces puces fonctionneront sur toutes les cartes mère AM2+. Les Phenom II gérant la DDR3 n'arriveront qu'en février.

Fixette

Que les nouveaux possesseurs de Core i7 se réjouissent, Thermalright a commencé à distribuer ses kits de fixation pour socket 1366. Pour rappel, ils permettent de continuer d'utiliser les blocs de refroidissement (gammes Ultra et Ultima) sur les nouveaux processeurs d'Intel. Comptez environ 6 euros chez les bons revendeurs.

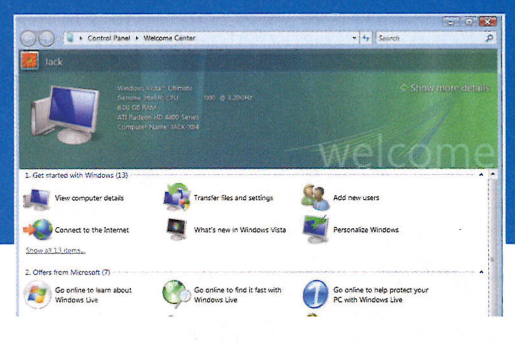
9600 GSO

Pour contrer l'arrivée des Radeon HD 4670 (cartes que l'on considère comme le minimum syndical pour un joueur), Nvidia avait lancé des 9600 GSO, versions castrées des 9600 GT, à peu près équivalentes à l'offre d'ATI en termes de performances, mais plus chères. Vous allez me dire que la solution était simple pour Nvidia, il suffisait de baisser le prix de sa carte. Beaucoup trop simple! Ils ont préféré créer une « nouvelle » 9600 GSO avec des puces moins chères et clairement moins rapides. Et tant pis pour les gens qui liront, sans le savoir, des tests des anciennes GSO avant d'acheter une nouvelle. L'écart au niveau de la puissance de calcul entre ces deux « générations » de 9600 GSO n'est après tout que de 69 %. C'est dans ces moments-là que l'on regrette que la lapidation ne soit plus socialement acceptable en 2008...

L'ancienne 9600 GSO se reconnaît par son bus mémoire 192 bits et ses 768 Mo de mémoire...



Microsoft + Intel



Avec un chipset i915, vous n'avez droit qu'à l'interface « Aero Basic »: pas de bords transparents, juste un bleu moche...

Il y a quelques générations de cela, nos aïeux parlaient du couple « Wintel », une sorte d'alliance secrète qui œuvrait pour que Microsoft et Intel se fassent des faveurs quand ça les arrangeait. Les mauvaises langues disaient, par exemple, qu'il était surprenant que la version 64 bits de Windows XP ait été retardée de quasiment deux ans, coïncidant jour pour jour avec la sortie des Pentium 4 64 bits d'Intel. Il y a plus amusant aujourd'hui. Microsoft est, en ce moment, accusé d'avoir trompé ses clients autour du programme « Prêt pour Vista » qui avait été créé pour marquer les PC qui seraient prêts à accepter Vista au moment de sa sortie. Sauf que, dans le lot, il y avait des PC équipés de chipsets i915 d'Intel, incapables de faire tourner l'interface Aero. La beauté de ce procès est que l'on a droit à un tas de mails entre les deux sociétés qui montrent que Microsoft ne voulait pas certifier les chipsets graphiques anémiques d'Intel et que ce dernier a mis la pression sur son ami de 30 ans, au point que la question s'est réglée entre les deux patrons (Paul Otellini et Steve Ballmer). Comme quoi, entre (quasi) monopoles, on trouve toujours un terrain d'entente.

Drôle de cadeau

Les fêtes de fin d'année sont parfois l'occasion de cadeaux bizarres. Mais comme nous sommes bien élevés, nous faisons un joli sourire pour remercier les gens qui nous les ont offerts. Vous comprendrez donc mon sourire radieux quand je vous annonce que Zotac a décidé d'offrir avec ses cartes 3D une version « Advanced » de 3D Mark Vantage. Quelle belle idée!

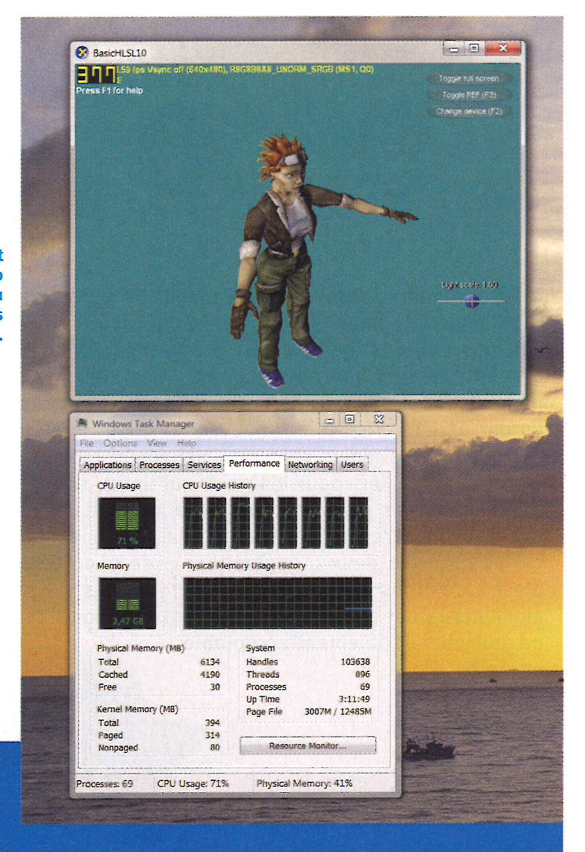


Double écran et SLI

C'est enfin possible. Après un tas de promesses, Nvidia a enfin autorisé dans ses derniers pilotes graphiques la possibilité de se servir de deux écrans lorsque l'on utilise deux cartes 3D en mode SLI. Jusqu'ici, il fallait désactiver l'accélération apportée par les deux cartes pour pouvoir utiliser deux écrans, ce qui n'était pas vraiment pratique. La chose est disponible à compter des GeForce 180.48.

C'est quoi WARP ?

Du très neuf avec du vieux



L'affreux bonhomme livré avec le kit de développement de DirectX frôle les 400 images par seconde. Avant WARP, le rendu logiciel se faisait à moins d'une image par seconde...

Parmi les nouveautés de DirectX 11 (prévu autour du mois de mai dans le SP2 de Vista), on trouve WARP. Un truc très à part qui veut faire tourner le rendu 3D de nos jeux, non plus sur la carte graphique, mais sur le processeur. Encore une idée saugrenue de nos amis de Microsoft.

C_Wiz



30 images par seconde pour ce bonhomme assez compliqué, pour une première bêta, c'est prometteur...

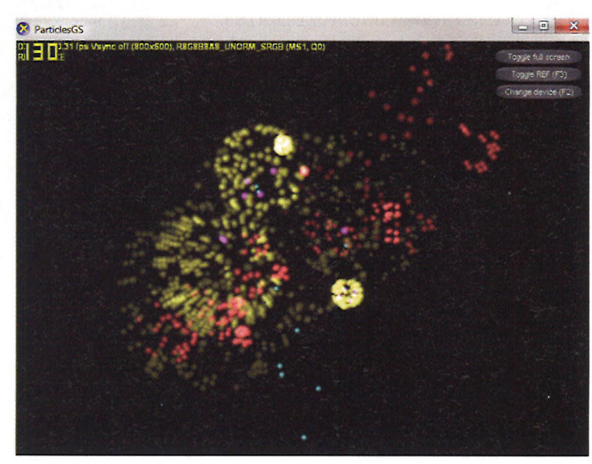
DirectX, c'est un peu comme le pays de Candy. On rigole, on pleure et on rit beaucoup quand on voit à quel point DirectX 10 a été à peu près tout sauf la révolution prévue. Parce que Windows Vista a été majoritairement rejeté par les joueurs. Cela n'aura pas empêché les amis de Bill de faire un tas de choses bien pour la version 11. Il y a d'abord la question de la compatibilité avec les vieilles cartes 3D (toutes celles qui sont dans le commerce actuellement, c'est cruel hein ?). La bonne nouvelle : elles sont toutes compatibles DirectX 11. En soi, ça ne veut pas dire grand-chose, alors précisons : avec DirectX 10, les cartes 3D « DX10 » étaient considérées à part de toutes les autres. Ce qui obligeait nos amis développeurs de jeux à faire deux fois le boulot et ce qui explique pourquoi un tas de jeux ont deux exécutables pour DirectX 9 et DirectX 10.

En arrière

Tout ça c'est fini avec DirectX 11 : les programmeurs n'auront plus qu'à faire une seule version de leur jeu, qui marchera sur toutes les cartes. L'adaptation se faisant automatiquement selon les capacités de votre carte. Là où c'est révolutionnaire, c'est que cela veut dire que les nouveautés de DirectX 11 profiteront à toutes les cartes. Y compris l'arrivée du multithreading dont on vous a déjà parlé un tas de fois.
L'autre grosse nouveauté est baptisée WARP (Windows Advanced Rasterization Platform). Cela ressemble presque à une blague, il s'agit d'un petit pilote virtuel capable d'utiliser votre processeur classique pour remplacer une carte 3D. Quel intérêt ? Il y en a plusieurs. À court terme, l'idée est d'avoir un plan B pour ceux qui n'ont pas de carte graphique. Comme Windows 7 utilisera DirectX pour faire un tas de choses, il faut que cela marche pour tout le monde.
Cela fonctionne aussi pour les jeux. Microsoft a fait une démonstration sous Crysis : en 800 par 600 dans le mode graphique le moins élevé, on atteint 8 images par seconde avec un Core i7. C'est à la fois peu et beaucoup. Clairement, cela ne vous permettra pas d'économiser un bras pour changer de carte 3D, mais pour votre petite sœur qui joue aux Sims...

Très en avant

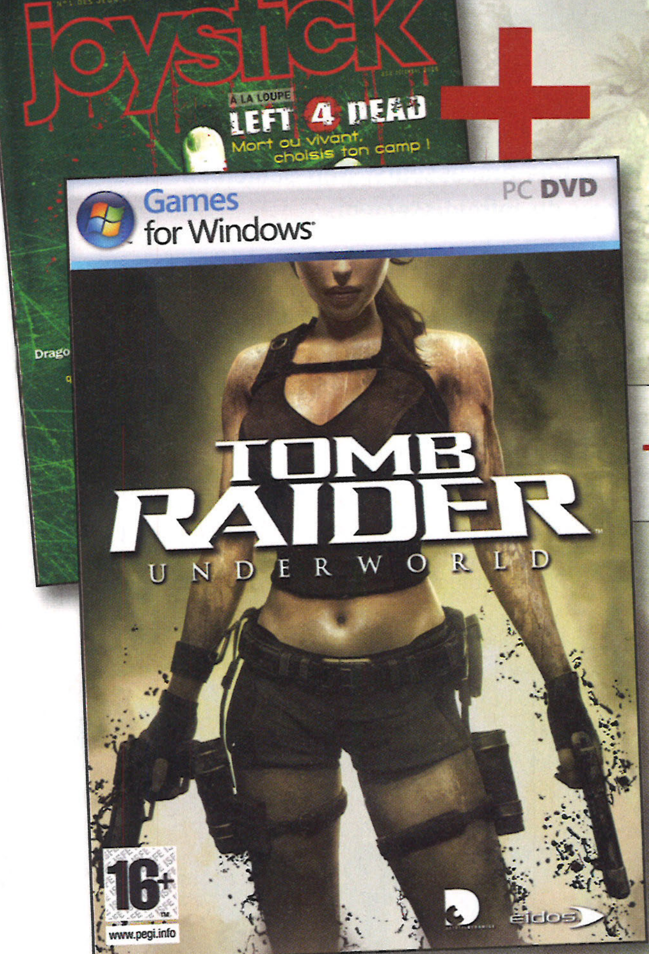
On se pose aussi deux questions sur l'avenir. D'abord, qu'est-ce que cela veut dire pour les futurs processeurs à cœur graphique intégré (AMD et Intel ont décidé de déporter ces choses qui rament, du chipset au processeur) ? Vont-ils disparaître (oui, dans 2 générations, d'après nos sources moldaves) ? Et derrière WARP, n'y a-t-il pas un cadeau énorme pour un constructeur dont le nom commence par un « i » et qui prévoit de lancer une carte graphique qui serait basée sur un gros tas de cœurs de processeurs classiques ? Et qui vient de voir le temps de développement de ses pilotes réduit à 0 ?



Tout DirectX 10.1 est géré par WARP, y compris les shaders de géométrie que l'on voit dans ce petit exemple de particules gérées par la carte graphique (mais en réalité gérées par le processeur qui émule une carte graphique, vous suivez ?)

ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez dans l?aventure avec Lar



72€

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu **TOMB RAIDER Underworld**® (version PC)	49,90€**
Total	~~140,25€~~

LE MEILLEUR TOMB RAIDER JAMAIS CRÉÉ !

Lorsque Lara apprend que le marteau de Thor, la puissante arme des dieux, existe bel et bien, elle plonge immédiatement dans d'anciens mondes souterrains pour tenter de récupérer au péril de sa vie. Vous disposez d'un moteur high-tech incroyable, d'options de combat inédites, d'un nouvel équipement ultra sophistiqué, carte sonar, moto hybride tout terrain...

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P214

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** + **le jeu TOMB RAIDER Underworld®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ CB n° ____________________

Expire le : ________ (validité 2 mois) Cryptogramme ______

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: ______ Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: ____ ____ ______

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii

De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). **Vous pouvez acquérir le jeu " TOMB RAIDER Underworld®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements ce données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

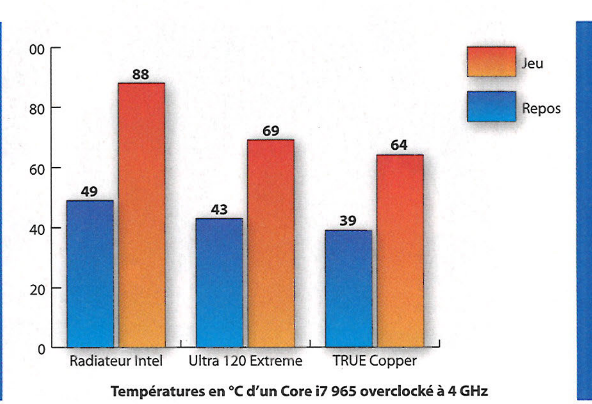
Thermalright TRUE Copper
Orfèvrerie

C'est difficile d'aimer les radiateurs qui sont offerts en cadeau avec nos processeurs. Non seulement ils sont bruyants, mais en prime ils assurent le minimum syndical au niveau du refroidissement.

par C_Wiz

Un radiateur basique, quand on est comptable fan de feuilles Excel, c'est amplement suffisant. Pour un joueur dont le processeur est stressé pendant des heures d'affilée, il faut quelque chose d'un peu plus efficace, comme l'Ultra 120 Extreme que l'on vous conseille régulièrement dans notre Top Hard. Le TRUE Copper en est une version encore plus extrême. Déjà parce qu'ils ont osé le cuivre, on passe de 800 grammes pour la version aluminium à... deux kilos. C'est lourd et on attrape quelques sueurs quand on le monte.
Le système de fixation est solide et si la carte mère ne plie pas, même dans un boîtier à la verticale, on sent qu'il vaut mieux éviter de mettre des coups de pieds dans sa tour. Côté performances, comme vous pouvez le voir, on trouve jusqu'à 5 degrés de différence en charge par rapport à l'Ultra 120. Et 24 degrés par rapport au radiateur pour comptable. On peut retourner l'idée dans tous les sens, le TRUE Copper est la nouvelle référence. Mais en étant 30 euros plus cher que l'Ultra 120 (80 euros contre 50), il ne justifiera son prix qu'auprès des overclockeurs riches. Pour les autres, l'Ultra 120 Extreme reste la référence du rapport qualité/prix.

Tellement beau, mais tellement lourd...



Températures en °C d'un Core i7 965 overclocké à 4 GHz

Zotac Nitro
Overclocking externe

Overclocker sa carte 3D est entré dans les mœurs. Chaque constructeur livre même son propre utilitaire avec ses cartes. Zotac va ici un peu plus loin en proposant un périphérique externe.

Avec un utilitaire d'overclocking traditionnel, le fonctionnement est assez simple. On crée son profil avec les fréquences auxquelles on veut pousser sa carte, et on l'active avant de lancer le jeu. Simple, mais les possibilités de contrôle pendant le jeu sont limitées. C'est ce que s'est dit Zotac en proposant le Nitro. Il s'agit d'un petit boîtier orange de 14 cm de large. On trouve dessus un écran (9 cm) et trois boutons. Une fois branché par une prise USB, l'écran s'allume. Les trois boutons permettent respectivement de passer d'un paramètre à l'autre (fréquence GPU, mémoire, shaders) et de changer les valeurs en temps réel. Mieux, on trouve même de quoi contrôler la vitesse de rotation du ventilateur.
Techniquement, le Nitro travaille de concert avec l'utilitaire d'overclocking Firestorm de Zotac.
Dans la théorie, il ne fonctionne qu'avec les cartes du constructeur, mais dans la pratique nous l'avons utilisé sans problème sur une 9600 GT de Twintech et une 9800 GTX+ d'Asus. Son seul défaut, c'est son prix. 90 euros pour un boîtier externe, même s'il est compatible avec la majorité des GeForce récentes, c'est un poil cher.



L'écran est relativement lumineux, en prime il indique un niveau de température en temps réel.

L'Athlon X2 7750 est compatible avec les cartes mère AM2 et AM2+ (socket 940)

AMD Athlon X2 X2 7750

Upgrader sa machine pour 300 euros ?

TIENS, TU ME TESTES ÇA, MAIS NE PREND PAS TROP DE TEMPS, C'EST UN JEU DE DAUBE DE TOUTE FAÇON

JE VAIS LE DÉCHIRER, HINHINHIN

Oyez, possesseurs de vielles bécanes ! À l'occasion de la sortie d'un nouvel Athlon X2 chez nos amis d'AMD, nous en profitons pour revenir sur une question brûlante en cet hiver glacial : peut-on mettre à jour sa config quand on a un budget serré ?

C_Wiz

La mise à jour à 300 euros

- **Processeur AMD Athlon X2 7750 (2,7 GHz) : 80 euros.**
- **Carte mère M3A-H/HDMI (Chipset AMD 780G/SB700) : 80 euros.**
- **Carte graphique ATIRadeon HD 4830 : 100 euros.**
- **2 x 1 Go de DDR2 PC 6400 (800 MHz) : 40 euros**

Un bon PC est un PC cher ! Avec une carte 3D hors de prix (voire plusieurs !) et un processeur ultra haut de gamme. En tout cas, c'est ce qu'essayent de nous vendre nos amis les constructeurs de matériel, qui, à défaut de nous aimer vraiment, apprécient surtout notre argent. Non qu'il y ait quelque chose de mal à rêver d'un PC hors de prix, oh, non. Mais pour un tas de raisons, ce n'est pas forcément raisonnable. Ou très utile.

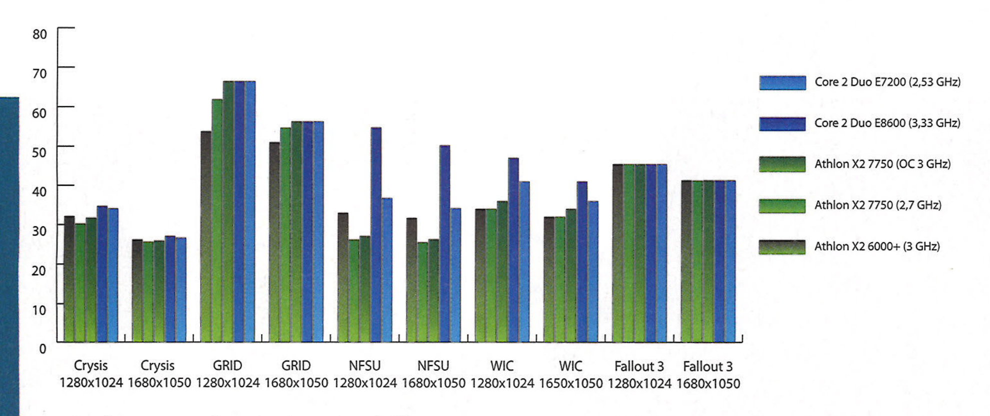
Message personnel Avant de rentrer dans le cœur du sujet, j'aimerais avoir une discussion sérieuse avec ceux qui jouent encore avec des processeurs simple cœur et des cartes graphiques DirectX 9 (... ou pire). Vous m'entendez, les possesseurs de Pentium 4 et autres Athlon 64 ? Les adorateurs de GeForce 4 MX et de 7600 GT ? Parce qu'il faut que nous parlions sérieusement, vous et moi. Vous êtes assis ? Voilà, vous êtes devenus une tare pour l'industrie du jeu PC. Je sais, c'est cruel, mais c'est dit. Et pas parce que vous préférez investir votre argent dans autre chose qu'un PC périssable. De cela, comment vous en vouloir ? Par contre, vous ne devriez pas avoir envie de jouer aux jeux modernes. Une Playstation 2 fait-elle tourner les jeux Playstation 3 ? Que je sache, non, alors pourquoi essayez-vous de faire pareil avec votre PC ? Le souci de votre choix, c'est que vous poussez les développeurs de jeux à prendre en compte vos mobylettes pleines de poussière (ne mentez pas, on sait que vous ne les aspirez jamais). Résultat : ils n'osent pas tirer parti du matériel moderne. Les configurations multicartes graphiques sont devenues tabous, quasi inutiles même avec un écran 30 pouces, et les processeurs quad core (ou à 8 cœurs virtuels comme le Core i7) s'ennuient. C'est devenu une norme, il n'y a qu'à regarder les hits de cette fin d'année. Fallout 3, Far Cry 2, Left 4 Dead, il n'y en a pas un pour rattraper l'autre. Leur niveau graphique le plus élevé arrive à donner 60 images par seconde avec une carte à 140 euros. Étonnant.



Alors forcément, quand un Crysis débarque, cela fait un peu tache. Au point que sa propre « suite », Crysis Warhead a revu ses ambitions à la baisse. Et puis les accidents façon GTA IV (voir le test dans ce magazine) sont tout de même un peu rares. Une question se pose donc, que perd-on en performances lorsque l'on choisit d'équiper sa machine de composants de second choix ? C'est ce que l'on a essayé de voir pour vous.
L'une des motivations de ce test, c'est l'arrivée d'un nouveau processeur double cœur chez AMD. Il s'appelle Athlon X2 7750, est cadencé à 2.7 GHz, et est basé sur l'architecture du Phenom avec ses gros caches de mémoire. Techniquement, il s'agit en fait d'un Phenom classique dont deux cœurs sont désactivés. Ne me demandez pas pourquoi il s'appelle Athlon, parfois il ne faut pas trop chercher à comprendre. Ce qu'il y a de sympathique, c'est qu'il est totalement bradé. AMD ne



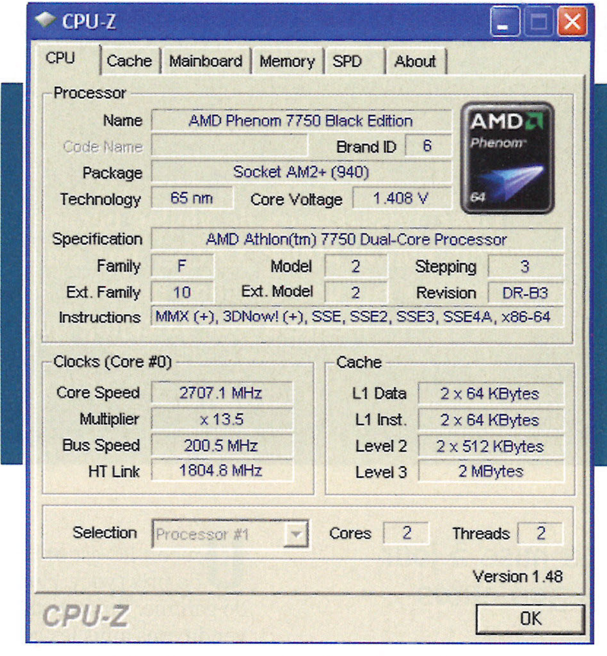
demande que 80 euros pour cette puce, trois fois rien quand on se rappelle que les cartes mère pour Core i7 coûtent, à elles seules, juste trois fois plus cher.
AMD continue aussi à vendre ses Athlon X2 d'ancienne génération, ceux qui étaient basés sur l'architecture de l'Athlon 64 dans sa version double cœur. Pas de toute première fraîcheur, mais jusqu'ici, c'est ce que le constructeur avait de meilleur dans sa gamme pour les joueurs, les Phenom étant trop pénalisés par leur faible fréquence. De cette gamme, nous avons testé l'Athlon X2 6000+ à 3 GHz, qui a le bon goût lui aussi d'être vendu pour seulement 80 euros. Nous avons en prime overclocké le tout frais 7750 à 3 GHz, histoire de pouvoir effectuer des comparaisons à fréquence égale avec l'Athlon X2 6000+.
Face à ça, nous avons ajouté deux processeurs de chez Intel. Il y a tout d'abord le Core 2 Duo E7200 (120 euros environ) cadencé à 2.53 GHz. Et l'on finira le tour du monde des processeurs avec un modèle un peu plus haut de gamme, un E8600 cadencé à 3.33 GHz, la crème de la crème pour un joueur, vendu aux alentours de 240 euros.



Performances dans les jeux des différents processeurs avec une Radeon HD 4830, sans anti-aliasing (sauf GRID qui utilise un anti-aliasing 4x), toutes autres options graphiques au maximum

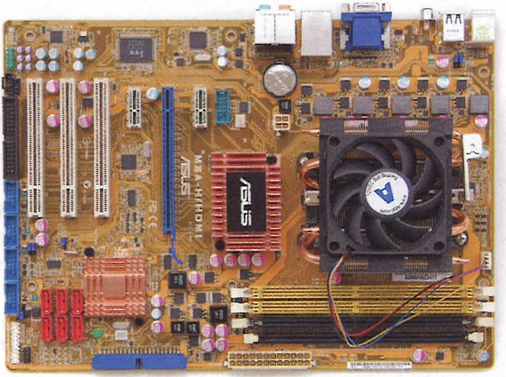
Un CPU cher, ça sert? Première constatation avec une Radeon HD 4830 dans nos machines. Comme vous pouvez le voir dans nos benchs, tous les jeux ne sont pas forcément égaux du côté de la gourmandise processeur, et le fait qu'ils soient anciens ou récents n'a pas grand-chose à voir. Fallout 3, par exemple, se moque totalement de la puissance de nos processeurs, ils font tous jeu égal. Le titre de Bethesda est en effet (proprement) multithreadé et ce sont les performances de la carte graphique qui nous limitent ici. Dans le même genre, il y a GRID qui, passé un certain seuil, fait du sur-place. Crysis trouve lui aussi de petites différences, mais l'on est dans l'ordre de l'infinitésimal, la carte 3D bride plus que le processeur.
Parfois, le processeur est un vrai facteur limitant. Cela arrive avec des jeux assez anciens, comme ici FEAR. Le nombre d'images par seconde est très élevé (au-dessus de 100 images par seconde) et, à carte graphique égale, ce sont les processeurs qui font la différence.
Permettez-nous un rappel: pour chaque image que va calculer la carte 3D, le processeur central aura dû effectuer un tas de calculs. D'abord la gestion du jeu (qui peut vérifier si vous avez appuyé sur une touche du clavier pour déplacer le personnage, etc.), et ensuite, la préparation de la scène. C'est, en gros, tout ce qui touche à DirectX, un truc extrêmement gourmand et qui monopolise un cœur entier d'un processeur. C'est à cause de cela que l'on dit que la fréquence d'un processeur limite les performances graphiques d'un jeu. Pour en revenir à FEAR, c'est ici la capacité du processeur à préparer les images pour la carte 3D qui va faire la différence. Un cas typique d'un vieux jeu (FEAR a trois ans...) ou d'une carte graphique très haut de gamme.
Et puis il y a des cas comme Need For Speed Undercover. Le genre d'exemple qui fait très mal puisqu'il est moitié moins rapide sur un Athlon X2 7750 que sur notre Core 2 Duo E8600, malgré une carte 3D modeste. Le processeur limite, mais pas à cause de la tâche 3D. Ici, quand on regarde ce qui se passe, on voit que les deux cœurs de nos processeurs sont utilisés à 100 %. En clair, c'est la puissance totale que délivre le processeur qui va limiter, et c'est l'un des rares cas où un processeur quad core peut être franchement utile. Cette situation arrive quand il y a beaucoup de choses à simuler (intelligence artificielle, physique, etc.). On avait déjà vu ça avec Supreme Commander, et même si ça n'est pas l'unique raison, c'est l'une des causes des problèmes que GTA IV rencontre en ce moment pour le lancement de sa version PC. World In Conflict, RTS à l'environnement particulièrement riche, montre également les mêmes symptômes, en légèrement moins prononcé.

Pour ceux dont le budget le permet, un petit Core 2 d'entrée de gamme comme un E7200 ou un E7300 apporte un gain de performances sensible

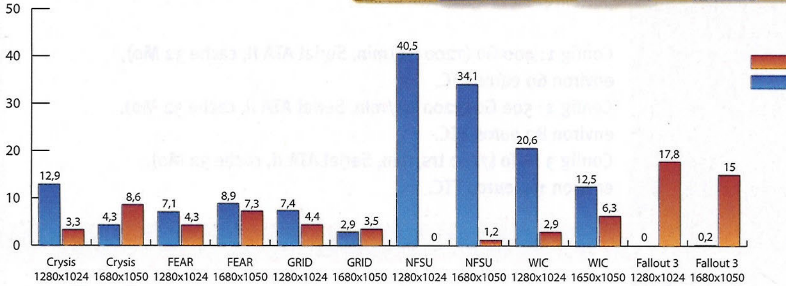


Le nouvel Athlon X2 7750 vu par l'excellentissime CPU-Z

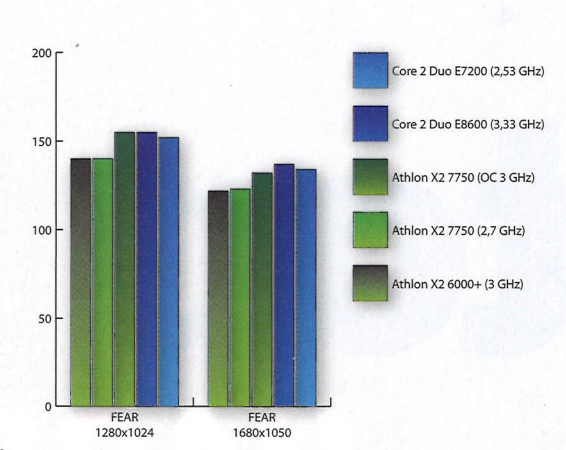

Je change ma moby-lette! Alors que peut-on conclure de tout ça? Déjà, réglons le cas du nouveau processeur d'AMD. L'Athlon X2 7750 hérite des faiblesses du Phenom. Malgré une fréquence à 2.7 GHz et de gros caches, il arrive parfois à faire moins bien que le très vieux 6000+, par exemple dans Need For Speed Undercover. À côté de cela, il fait significativement mieux dans GRID et dispose d'une petite marge d'overclocking qui lui permet de sortir la tête haute. L'Athlon X2 7750 ne révolutionne pas le genre des processeurs à 80 euros, mais il apporte un peu de renouveau dans la gamme d'AMD, en attendant les Phenom II en janvier.
Au-delà de la question 6000+/7750, on peut tirer un enseignement de notre article. Avec un processeur à 80 euros (Athlon X2 6000+/7750) et une carte



Côté carte mère, pour notre configuration à 300 euros, nous avons retenu la M3A-H/HDMI d'Asus. Elle dispose d'un chipset graphique intégré dont on ne se servira pas, mais elle a l'avantage d'être suivie côté BIOS et de disposer des bonnes versions des chipsets d'AMD



Pourcentages de gains par rapport à la configuration à 300 euros apportés par le changement d'un composant



Performances sous FEAR des différents processeurs avec une Radeon HD 4830, sans anti-aliasing

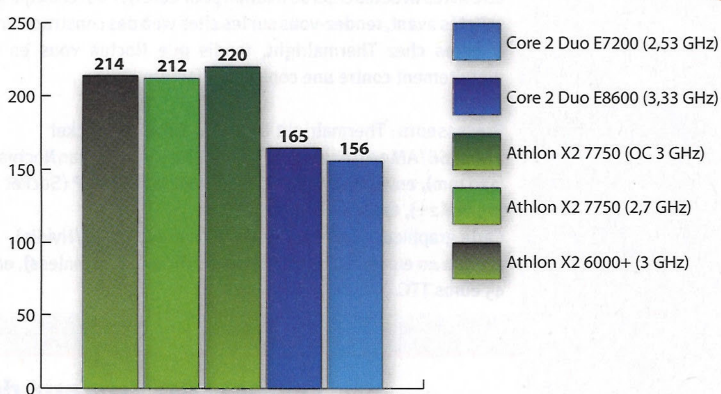
graphique à 100 euros (Radeon HD 4830), on peut réellement jouer dans de bonnes conditions à un tas de titres récents et gourmands. D'autant qu'ici, tous nos jeux sont réglés au maximum, côté options graphiques. En ajoutant une carte mère et deux Go de DDR2, vous pouvez, pour 300 euros, renouveler votre machine poussive pour une configuration qui



Pour exploiter au mieux une carte graphique comme la Radeon HD 4850, un Core 2 Duo haut de gamme comme le E8600 reste ce qui se fait de mieux aujourd'hui



ne fait pas dans le haut de gamme, mais qui est suffisante pour les jeux de cette fin d'année.



Consommation en watts des différentes machines avec une Radeon HD 4830, sous Crysis

Et avec 340 euros ?

Il reste un dernier point brûlant. Noël est là, vous vous sentez d'humeur dépensière et vous voulez ajouter 40 euros de plus dans votre machine. Faut-il les mettre dans un processeur plus moderne (un Core 2 E7200/E7300) ou dans une carte 3D plus rapide (une Radeon HD 4850) ? Chaque solution apporte un surcoût de 40 euros sur notre configuration de base. Intuitivement, on a envie de penser à la carte 3D, mais le résultat est loin d'être aussi simple. On a calculé pour vous le pourcentage de gains qu'apportent les deux solutions (Athlon X2 7750 + Radeon HD 4850 et Core 2 Duo E7200 + Radeon HD 4830) par rapport à notre machine à 300 euros. Ce que l'on voit, c'est que la carte graphique a tendance à apporter des gains plus importants quand la résolution est élevée. Dans Fallout 3, qui était limité par la carte 3D, changer de processeur n'apporte rien. Pour le reste, globalement c'est le changement de processeur qui est le plus rentable. De quoi méditer sur les idées reçues : si dans la pratique la Radeon HD 4850 est plus rapide de 30 % que la Radeon HD 4830, ce n'est qu'avec un processeur haut de gamme ! Avec des processeurs moins chers, les cartes 3D sont limitées et ne peuvent pleinement s'exprimer. Si vous avez 340 euros sous le coude, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire...



Du côté des ports, la M3A-H/HDMI est modestement fournie, mais il y a l'essentiel.

top HARD

Les soldes de janvier ne vont pas tarder! C'est d'habitude synonyme de déstockage de très vieux matos, mais cela ne veut pas dire qu'on ne trouvera pas de vraies bonnes affaires. C'est du côté des boîtiers et des écrans que l'on attendra des prix fracassés...

C_WIZ

Le moniteur

Quelques petits changements de références dans les écrans mais dans la pratique, il n'y a pas d'évolution majeure. Ceux qui n'ont pas trop de place chez eux regarderont de près les T200 et T220 de Samsung intégrant un tuner TNT dans l'écran. Cela remplacera une TV d'appoint. Pour le reste, on vous conseille franchement d'attendre les soldes de janvier en révisant vos classiques. Des 225/226BW déstockés par une grande surface peuvent être l'affaire du siècle!

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 230 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

Le processeur

C'est la trêve. Ne me demandez pas si c'est l'esprit de Noël ou la crise financière, mais les petits gars d'AMD et d'Intel vont y aller mollo pour les prochaines semaines. Le seul bouleversement annoncé concerne le Core 2 E7300. Pour le même prix, vous aurez 133 MHz de plus à partir du 19 janvier prochain. Comment ça, j'ai oublié un truc? Ah oui, le Phenom II d'AMD: 3 GHz et des performances proches d'un Core 2 à fréquence égale.

Config 1: AMD Phenom X4 9650 (2,3 GHz/Socket AM2+), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7300 (2,66 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2: AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 170 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3: AMD Phenom X4 9950 (2,6 GHz/Socket AM2) 180 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 290 euros TTC environ.

Le disque dur

N'achetez pas encore de SSD! Ces choses adorent nous narguer avec leurs temps de latence très faibles et des promesses de jeux qui chargent instantanément. La vérité, c'est qu'un bon SSD doit avoir à la fois de faibles latences (ils en ont tous) et de bons débits (seuls les modèles inabordables en ont). Résultat, tous les modèles que vous trouvez en promotion en ce moment n'accéléreront pas vos jeux. Alors, patientez!

Config 1: 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2: 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.

La Ram

Pas de baisse de prix pour la mémoire ce mois-ci, cela fait un moment que l'on n'avait pas vu ça. La DDR2 reste très abordable et la DDR3 fait son trou petit à petit. Les premiers kits « certifiés » pour les Core i7 sont un peu plus chers que les autres. Vous pouvez tout à fait vous contenter d'un kit de deux barrettes, moins cher, à condition de vous assurer qu'il fonctionne à 1066 MHz sous les 1.7 volts.

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 65 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 80 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 90 euros TTC.

Le refroidissement

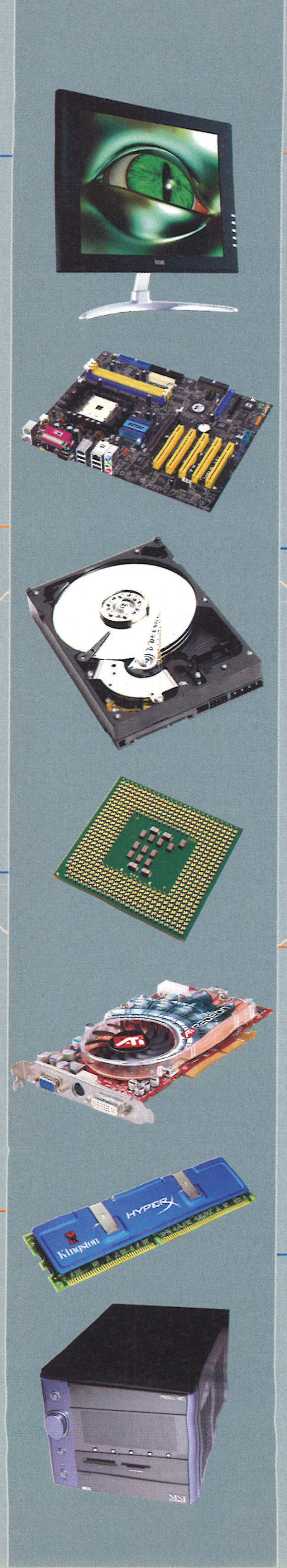
Nos radiateurs préférés de chez Thermalright et Noctua commencent à être livrés avec les clips de fixation pour Core i7. Pour ceux qui les auraient achetés avant, rendez-vous sur les sites web des constructeurs. Comptez 6 euros chez Thermalright, tandis que Noctua vous en envoie un gratuitement contre une copie de la facture.

Processeurs: Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique: Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

On fait tous des erreurs dans la vie. Certains installent Vista sur leurs machines, et d'autres ont acheté des films en HD-DVD. Pour ces âmes perdues, LG propose le GCC-H20L, un graveur de DVD qui lit HD-DVD et Blu-Ray. Pour les gens normaux, le modèle de Pioneer est à peu près 8 crans au-dessus, ne serait-ce que par ses aptitudes à graver et relire les DVD qui ont un peu vieilli.

Configs 1 et 2: Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3: Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Le plus gros problème du Core i7, c'est le prix de ses cartes mère. 300 euros pour le premier prix, c'est un peu déraisonnable ! La solution Core 2 et carte mère P35 reste ce qui se fait de mieux côté rapport qualité/prix. Notez que les machines 2 et 3 en version Intel requièrent de la DDR3, tandis que toutes les machines AMD demandent de la DDR2.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T Deluxe (Intel X58/Socket 1366), environ 290 euros.



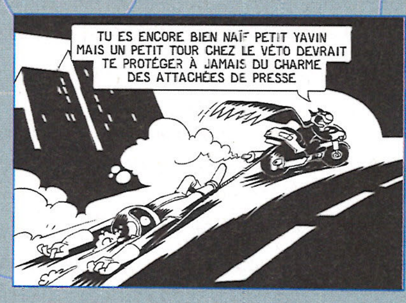


La carte vidéo

Il y a de bonnes cartes 3D à la fois chez AMD et chez Nvidia. La marque verte est meilleure sur le très haut de gamme tandis que l'autre excelle entre 100 et 250 euros. Sachant que DirectX 11 arrivera avant juin avec de nouvelles fournées de cartes 3D, on se doit de vous conseiller d'investir léger. Les jeux de cette fin d'année sont tellement peu gourmands qu'une Radeon HD 4850 vous suffira amplement...

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 390 euros TTC.

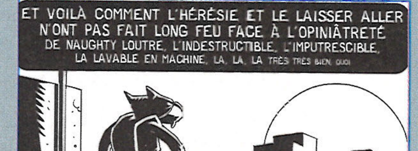




Le boîtier

Pour ceux qui souhaiteraient monter une machine remplie de multiples cartes graphiques qui chauffent trop, on vous conseillera de regarder du côté des Nine Hundred et Twelve Hundred, toujours chez Antec. La construction est solide, les baies de disques durs ingénieuses, et vous avez suffisamment de ventilation à l'intérieur pour calmer n'importe quel Tri-SLI ou Quad Crossfire...

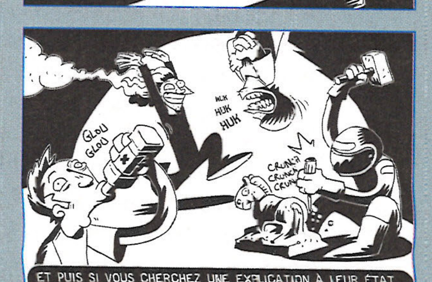
Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P183 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.



L'alimentation

Trop chères les alims ? Vous pensez que nous avons des goûts de luxe à vous imposer un tarif minimum de 60 euros quand on trouve des blocs pour moitié moins cher ? Comme vous voulez ! Mais faites attention, car la plupart des choses que vous trouverez aux alentours de 30 euros sont des charlataneries. N'y touchez pas !

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.
APM : Acronyme désignant le nombre d'Actions par Minute accomplis par le joueur (un clic, une sélection… une action quoi !).

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.
BLUR : Effet graphique qui rend l'affichage flou. Très efficace pour décupler les sensations d'accélération d'une voiture ou simuler les méfaits de l'alcool sur un héros numérique.
Cela dit, des petits malins s'en servent pour cacher les faiblesses de leur moteur.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.
FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.
GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.
GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.
GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate…
HEADSHOT OU HS : Tir en pleine tête.
HEALER : Guérisseur en bon français. Dans un jeu de rôle, un healer est un personnage capable de soigner ses compagnons. Bien souvent, c'est un prêtre.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights… Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.
LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.
MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.
NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait autant à son époque (1983)…

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.
RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TANK : Désigne un personnage dont le rôle est d'encaisser un maximum de dégât pour protéger ses compagnons.



VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VBEAN VMOTO VEXTREME... au 81122 (VMOTO au 81122)
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (Resident evil au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK... au 81122 (SRAI 81122)
+9300 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
VARIÉTÉS (suite)
CINÉ, TV (suite)
TOP!
POP, ROCK
METAL, HARD ROCK
VARIÉTÉS
DANCE, ELECTRO
ZOUK, REGGAE
ITALIE, LATINO
CINÉ, TV
PUBS TV
FÊTES
HYMNES, RÉGIONS
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (475311Lilou au 81122)
+800 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER PAR SMS: Envoyez la référence au 83111
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: Composez le 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (Prince of Persia au 83111)
+ JEUX: JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES J3D JMOTO JCOURSES JGUERRE JCEREBRAL... au 83111 (J3D au 83111)
+1700 JEUX MOBILE: JEUX au 83111
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 475196 au 81122 pour la sonnerie When I grow up.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBLING au 81122)
+7700 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € + prix du sms).
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
INFORMATIONS CONSOMMATEUR

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** EP14

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** E214

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future MEDIA WITH PASSION

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.